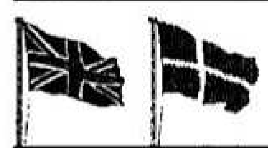


V.i.S.d.P.: Wolfgang Haller, Tel. 0221/680 33 10
Dabringhauser Strasse 141, 51069 Köln

E-mail: womoteam@t-online.de
Kölner Bank, BLZ 371 600 87, Kto-Nr. 7404 172 012

Ausgabe 163/164

Juli/August 2003



SPC AKTUELL



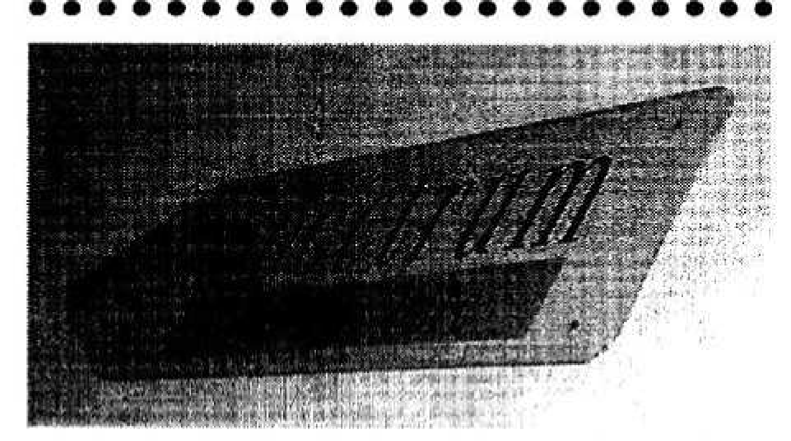
Was für ein Sommer...

Wahnsinns-Temperaturen, örtlich bis 39 Grad und mehr - da schmolzen einem fast die Finger an den Tastaturen fest. Und das nicht nur in Deutschland. Um so erstaunlicher, das auch in dieser Zeit genügend Artikel eingingen, und somit wieder eine Ausgabe unseres Infos (betont!) proppenvoll wurde. Noch erstaunlicher war, das der Zugriff auf unsere Webseite boomte, bis zum dreifachen der normalen. Somit diesmal hoch zufrieden wünsche ich euch viel Spaß beim Lesen.

What a summer...

Temperatures that drives you insane, locally up to 39 degrees and more, not really for computing. However, amazing to see another fullfilled magazin, thanks to all writers and suppliers. Also very surprising was the amount of people visiting our website, up to three times more as usual. And beeing very satisfied this time I wish you lot of fun by reading this mag.

• •



Diese hübsche Bild aus dem Flur seines Hauses schickte Lothar Ebelshäuser. Heureka, das hat Stil!

This nice pic was sent by Lothar Ebelshaeuser and shows a plate hanging in the corridor of his house. Whow, this has style!

CP/M for ZX128 with MB-02

Hi! I've made a CPM22QED for ZX128 with MB-02. It has 80 column terminal on 256 wide pixels screen, so it needs a bit imagination to read the contents.

However, I never expected that so many characters can be readable in 2x6 pixels matrix. (I have another idea to make a switchable screen - 64 left hand columns are visible and <SYMBOL SHIFT> shows the right hand part of screen, but this must wait till better times.)

Also, the CP/M uses only a ZXIDE128 hard-disk under RealSpectrum, so it must be recompiled to use floppy disks.

Please contact me if you want to make some tests, I will not release it now as it is an alpha version.

Yarek <zx@yarek.com>

MagazineZX issue 2

Hi all. You can read #2 of "MagazineZX" (still in spanish, sorry) in

http://www.speccy.org/magazinezx/.

Besides that, now there is available a PDF version of the #1 for printing, at the magazine index (click on the PDF icon).:

http://www.speccy.org/magazinezx/lista_revistas.php

Santiago Romero
<sromero@escomposlinux.org>

(Issue 2 is now also available as PDF. Wo)

Anmerkung zu
„Tagebuch eines Specci Chaoten"
Mai/Juni 2003, S. 26

Der Verleger des Magazin Mumpitz, Hans-Christof Tuchen aus Berlin, schrieb in seiner Ausgabe 104, Juli 2003, folgendes (Erlaubnis zum Abdruck liegt vor):
In der in Ausgabe 161/162 der Mitteilungen des SPC abgedruckten Folge vom "Tagebuch eines Specci-Chaoten" war unter dem Datum des 5.5.1985 zu lesen:
"Sein Sohn Rolfy, gerade mal 25, würde auch einen Club führen, auf extrem sparsame Weise. Der ließ sich von den Mitgliedern Artikel zusenden, die dieser einfach nur kopiert und die zusammengehefteten A4-Blätter dann als Clubmagazin verhökert. Ich schaltete mich ein und sagte, daß kein vernünftig denkender Mensch sowas mit sich machen läßt, doch Alex lachte und sagte, daß der damit sogar richtig viel Geld verdient! "
Hier ist wohl vom Spectrum Userclub die Rede, doch auch bei den CPC Benutzern war diese Masche von Rolf Knorre erfolgreich. Ich verfaßte meine ersten Artikel zu Computerthemen für das CPC INFO von dessen CPC Userclub, der im Computer-Flohmarkt als "Club der Millionäre" tituliert wurde. Schließlich war ich es aber leid, zehn Mark pro Monat für die immer dürftiger werdenden Heftchen abzudrücken, und machte aus meinen Artikeln ein eigenes Magazin - Mumpitz.

Hierzu folgende Stellungnahme:
Zuerst ein dickes Kompliment an Hans-Cristof, für diese Schlußfolgerung. Ich muß natürlich darauf bestehen, daß alle Ähnlichkeiten rein zufällig und nicht von mir beabsichtigt sind. Aber ich gebe zu, mir war da so ein Gedanke im Hinterkopf..... war schließlich selbst einige Jahre Mitglied im Spectrum User Club.
Was mir aber vor allem imponiert (und zugegebenermaßen auch etwas stolz macht), ist der Umstand, daß diese Demmi-Geschichten scheinbar doch aufmerksam gelesen werden. Klar, daß ich mich darüber freue. An dieser Stelle ein Dankeschön an Christof, und wer Mumpitz mal kennenlernen will, setzt sich am besten in Verbindung mit:

Mumpitz! Hans-Christof Tuchen, Lotzestraße 10, 12205 Berlin

Termine 2003



5.-7. September 2003
ZX Meeting in Cracow. There will be several people from Czech and there will be Gasman from England. Take some sleeping-bags 'cause ppl who have been here last time realize that the place is not very big.

13./14. September 2003, jeweils ab 10 Uhr
Spectrum-Treffen in Wittenberg

20. September 2003, 10-16 Uhr
Spectrum & SAM-Treffen in Bunnik

4. Oktober 2003, 10-18 Uhr
Joyce/SPC-Treffen in Ittelsbach/Königswinter

18./19. Oktober 2003
Elmshorner Computertage Multimedia/ Computer-History/Modding/Repartur/Linux/ Computerflohmarkt und vieles mehr. Weitere Informationen unter ***www.cceev.de***

1. November 2003, 10-16 Uhr
ORSAM - Norwich Spectrum and SAM Show in Norwich, England (s. Seite 27)

14.-16. November 2003
Spectrum-Treffen in Stuttgart (SUC)

Teilt mir bitte weiterhin alle euch bekannten und interessanten Termine mit.

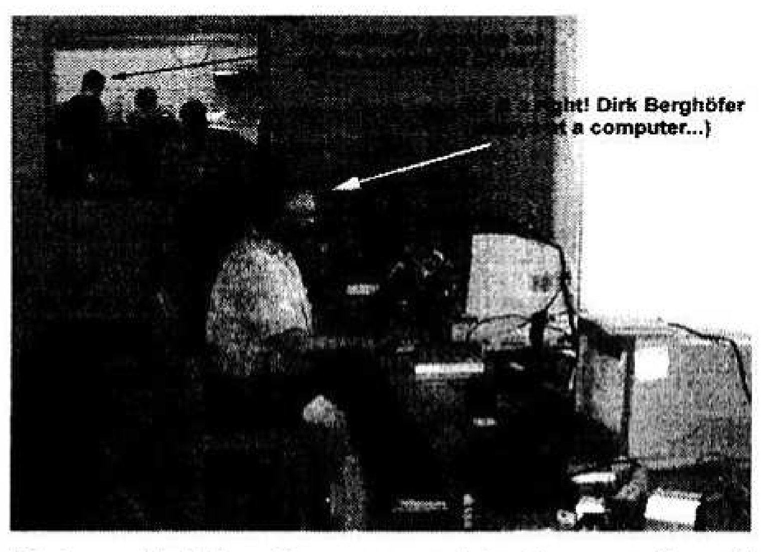
Summary
Above are shown all known dates of computer meetings, most of them (but not all) for Spectrum and SAM.

Bericht vom Z-Fest am 28./29. Juni 2003

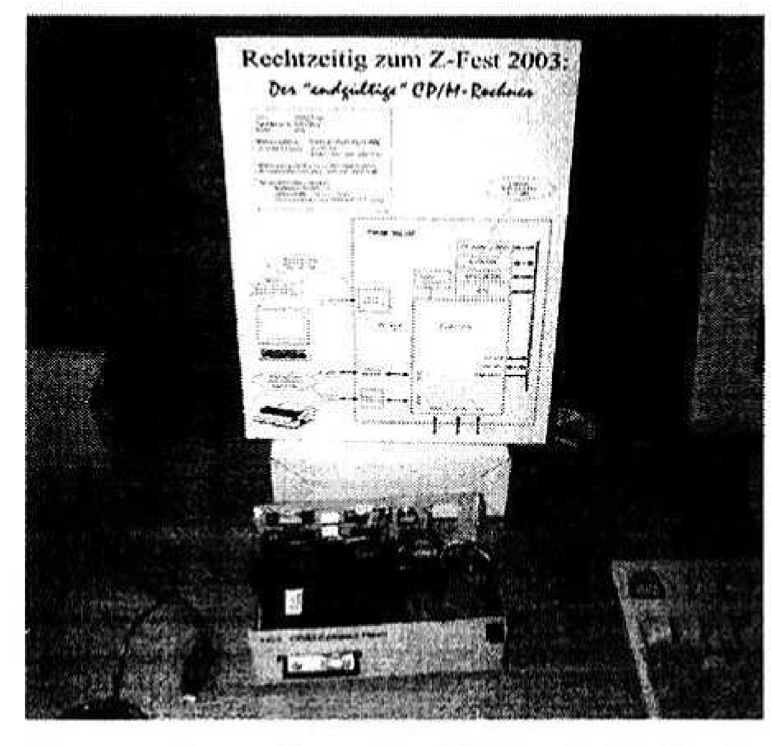
Was könnte ein ZX-Spectrum User tun, der zum ersten mal auf einem CP/M Treffen ist?

Das habe ich mir natürlich auch überlegt, als Dirk Berghöfer und ich am 28. + 29. Juni 2003 in Knickhagen eintrafen. Denn ich selbst habe zwar mit dem Emulator schon experimentiert, aber "echte" CP/M Rechner waren bisher Neuland für mich.

Hätte mir aber die Grübelei sparen können! Kaum daß wir in den Saal kamen, schlug mir ein Geruch entgegen von frischem Lötzinn, schmorenden Widerständen, Kaffee, Parfüm (doch, ja eine kleine Nuance :-)

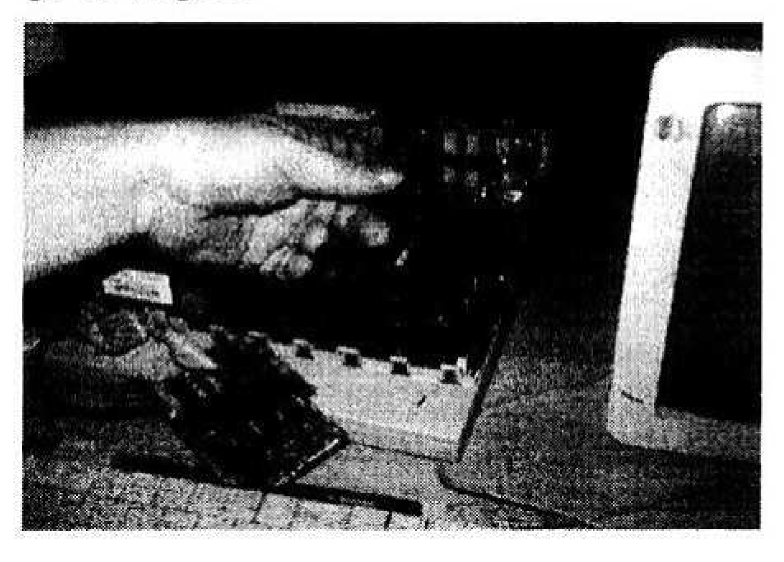


Dirk und ich bauten unsere Rechner auf, und schnell merkte ich, hoppla das sind ganz andere Rechner, alte Rechner natürlich, aber wo ist denn nur die Brücke zu meinem ZX Spectrum? Wollte mir ja keine Blöße geben daß ich total neugierig war, so tat ich so, als würde ich nur der Fotos wegen in die Rechner gucken, machte scheinheilig ein paar Aufnahmen der Innereien und guckte dann ganz interessiert und gründlich alles an. Ach daaaaa, ein Z 80 Prozessor, na endlich ein vertrautes Bauteil. Fühlte mich schlagartig pudelwohl, und machte mich sogar nützlich beim IC-auslöten, ich muß sagen, es macht genausoviel Spass mit diesen Computern!



Aber noch am Samstag blieb mir die Spukke weg, was bei dem leckeren Kaffee und Kuchen schon bemerkenswert ist. Da steckte doch wahrhaftig in einem PC-Gehäuse eine SpectrumPlatine, seitlich angebracht, die mit einem CP/M Rechner zusammengeschaltet war.

Von der Platine führten Drähte, Stecker und Kontakte weg, es sah fast aus wie ein Intensivstationpatient. Hab mir erzählen lassen daß der Spectrum und dieser CP/M Rechner zumindest Daten miteinander austauschen können, und ich bekam einen Crashkurs in Sachen "Du Depp, wußtest du nicht daß es für den Spectrum +3 schon lange CPM gab?"



Die anderen Rechner waren aber auch hochinteressant, ich war begeistert mit was für raffinierten Methoden teilweise die Rechner genutzt wurden. Ein "Superbrain" mit zwei Z80 Prozessoren war für mich neu, weil ich noch nie einen Computer mit 2 Z80 gesehen hatte. Es gab viele Selbstbauten und durchaus auch Vorführpannen, aber das ist normal, wenn man das Alter der Geräte bedenkt.

Neben dem Gesamteindruck, den man beim "studieren" dieser Computer bekommt, ist es für mich sehr interessant gewesen, zu sehen wieviele Versionen CPM es gibt, welche Geschichte es hat(te), daß es CP/M für den "normalen" AT-PC gibt, und die wirklich gut erhaltenen Geräte einfach in Aktion zu sehen. Mancher User dort arbeitet noch heute damit, und glaubt mir, die Dinger sind keinen Deut langsamer als mancher hochgezüchtete Windows PC.

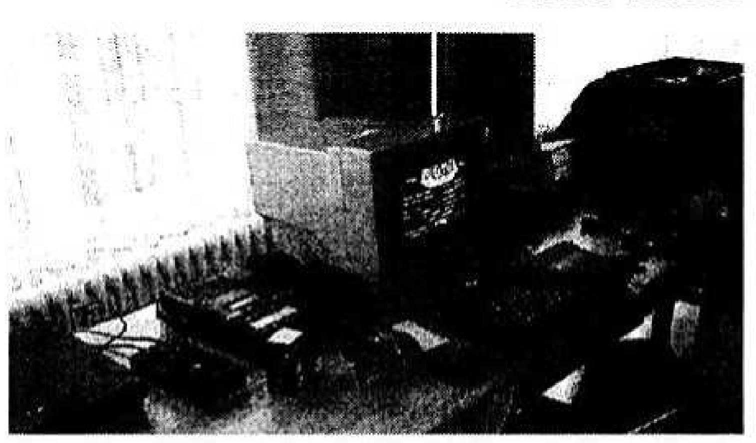
Nun aber mal ein Wort zu den Leuten dort. Ich erwähne absichtlich niemand mit Namen um keinen zu vergessen oder hervorzuheben, aber ich habe viele neue Kontakte und Freundschaften geknüpft. Dirk sagte mir gleich zu Anfang (und ich habe es im Verlauf des Wochenendes noch ein paarmal von anderen gehört) daß nicht das basteln unbedingt im Vordergrund steht, sondern das miteinander arbeiten, die Freundschaften, Teamwork und Gemeinschaft. Kann nun mitreden und sagen: jau das stimmt.



Gaby Chaudry: CP/M-Oberorganisatorin und Oberwebmistress (CP/M-Mainorganiser and Mainwebmistress)

Zum Abschluß noch ein dickes Lob an die Veranstalter, ich fand es so schön daß ich auf jeden Fall wiederkommen möchte!

Dieter Hucke



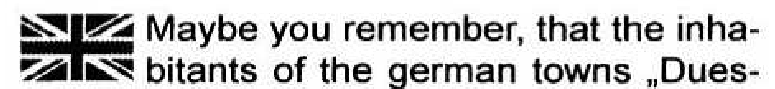
Summary

This is an article aobut a meeting "Z-Fest" (www.z-fest.de <http://www.z-fest.de>) which was held in Knickhagen, a little, LITTLE town near Kassel, Germany. The topic of this meeting is CP/M, an operating System for Z80 processors. The author tells about the meeting which was on the 28th + 29th of June. There were nearly 30 persons, and it was a wonderful weekend full with old Computers, friendly people and good coffee! One highlight was a Mainboard of a ZX Spectrum 48K, which was located inside a PC-Tower, together with another Computer with CP/M, these Computers were connected together and were exchanging Data. It was told that for the ZX Spectrum+3 there exists a CP/M version for disk. The main use of CP/M is as a disk operating System, you can say it is a pre-version of DOS for PC, but there is CP/M 86 for 80286 upwards available, too.
The meeting is held every year, and the author was very excited and is willing to come again next year!

Neue Tasten

Na also, geht doch! Willi vonne Küste hats entdeckt! Endlich mal ein Ausgleich zu der permanenten Düsseldorfer Schleichwerbung. Gut gemacht! ☺

New keys



Maybe you remember, that the inhabitants of the german towns „Duesseldorf“ and „Koeln“ has a traditional discussion whose beer is the best. Whereat people in Duesseldorf prefers their „Alt“. „Alt“ is also a part of any PC keyboard. Willi, our man from the coast has now found out, that Koeln (where „Koelsch“=Kölsch will be drunk) has started an offensive against this permament surreptitious advertising. Simply replace the keys „Alt“ with „Kölsch“ and „Alt Gr“ with „Kölsch 0,4 l“. Well done!!! ☺

Neue Software für ZX<>PC Interface

Bei der neuen überarbeiteten Software für das ZX-PC Interface wurde der TAP-file Error gelöscht und ein Saven als SNA und Z80 verhindert (nur TAP). Ausserdem kann man jetzt auch SNA/Z80 Files löschen und die Versionsnummer wird beim Start auf dem Bildschirm angezeigt.

Johan "Dr Beep" Koelman
koelman28@zonnet.nl

New software for ZX<>PC Interface

With the new improved software for the ZX-PC Interface the TAP-file bug is erased. Also alterations are made to prevent saving to SNA and Z80 files (only TAP) and deleting a SNA/Z80 file can now be done as well. The versionnumber is now shown on screen by start.

Johan "Dr Beep" Koelman
koelman28@zonnet.nl

Ergänzung

zum ZX-Team Treffen (Heft 159/160, S. 9/10)

Hallo Wolfgang!

Zu Deinem Bericht vom ZX-TEAM-Treffen möchte ich noch etwas ergänzen.

Angefangen hat es, dass ich beim SUC-Treffen in Stuttgart ein IF2 aus der Bastelkiste erworben habe. Es musste noch "aufpoliert" werden, aber jetzt sieht es wieder gut aus. Dann gab Peter im ZX-TEAM-Magazin die Internet-Adresse

www.fruitcase.plus.com

bekannt. Dort kann man per "download" ein ZX80 oder ZX81 Programm erhalten, das dann in ein EPROM gebrannt wird. Das hat Freund Richard für mich gemacht. Damit lässt sich eine Cartridge herstellen, die aus dem Speccy einen ZX80 bzw. einen ZX81 macht. Es ist alles ausführlich beschrieben.

Das geht aber nur in Verbindung mit einem Spectrum 128 oder wie in meinem Fall mit einem Spectrum 128 +2. Ausserdem gibt es noch zehn weitere Spiele-Programme, die in den 80er Jahren mittels Cartridges erhältlich waren, zum "downloaden". Die können auch auf dem 48K-Speccy gespielt werden. Ich habe statt einem 16K-EPROM ein 64K-EPROM genommen und dieses mit Schach, Backgammon, ZX80 und ZX81 geladen. Mit zwei Mini-Schaltern kann ich umschalten.

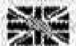
Um die Cartridge nicht jedesmal herausziehen zu müssen wenn ich wieder "Spectrum" spielen will, habe ich einen dritten Schalter hinzugefügt. Damit wird das EPROM deaktiviert und das ROM wieder aktiviert (und umgekehrt).

Das EPROM ist direkt mit dem "ZX-BUS" verbunden. Im IF2 ist noch ein Spezial-IC, das die beiden Joystick-Stecker bedient. Ich würde die zwölf Programme gern auf einem 256K-EPROM haben, aber der Eprommer streikt zur Zeit im höheren Bereich.

Ein ZX80-Programm habe ich bisher noch nicht gefunden. Und das Bedienungshandbuch oder eine Kopie davon suche ich noch.

Vielleicht kann mir einer der Leser weiterhelfen.

Gruss Manfred Döring
Mensch_Manfred@web.de

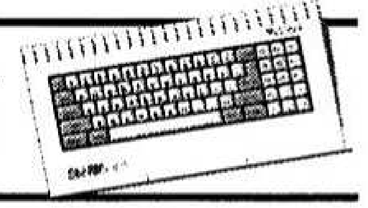


Summary

In an article about the ZX-Team meeting 2003 in issue 159/160 it was told about Manfred Dörings Spectrum +2, where beside the usual Spectrum programs also programs of a ZX80 and ZX81 were running via IF2. Manfred declares now, how he did it. From the internet adress

www.fruitcase.plus.com

he has downloaded a ZX80 or ZX81 program which can be burned to an Eprom. With this Eprom Manfred has created a cartridge, which makes a ZX80 or ZX81 in combination with the iF2 out of your Spectrum 128 or a higher version. A full description is given.
There are also ten further downloadable programs from those which was on cartridges in the early eighties as games. Manfred can play them, i.e. Backgammon or chess without problems on his 48K Spectrum. ZX80 and ZX81 he can choose via mini-switches.
A third switch deactivates the Eprom, so that the normal Spectrum is activated again (and vice versa).
The Eprom is directly connected with the ZX bus. The If2 contains a special IC for using both of the joysticks.
However, Manfred hasn´t found ZX80 programs and is looking for, also for a ZX80 manual or a copy of it. Maybe some of our readers can help?



Sam Revival 5 out now!


(C) Colin Piggot

After a long wait issue 5 of Sam Revival is out now!

Inside this issue Adrian Brown carries on his large machine code column, returning to his disk handling routines and giving them a big overhaul before patching them into the game level editor from the previous issue. David Ledbury continues his trip down memory lane with the next installment of the Manic Miner walkthrough, and Wolfgang Haller returns with an article about using B-DOS and a CD-ROM drive. Add in the usual news, hints and tips and the 'Sam Snippets' of trivia and it shapes up into another fine issue.

Sam Revival is released bi-monthly, and costs £2 per issue (or 3.75 euro for international readers). Subscriptions are available for £5 for three issues. (10 euros internationally). To order any, or to subscribe, or indeed to answer any questions then please email me at ***quazar@clara.net.***

8th Anniversary of Quazar

It's been just over 8 years now since I started Quazar - it was at the 4th Sam and Spectrum Gloucester show in April 1995 where I unveiled the Quazar Surround soundcard, so on this anniversary it's a good time to announce some price reductions on my hardware for the Sam. Sales of my hardware have been very encouraging this year so I've taken the leap and had a fairly larger batch of PCBs made for my interfaces so I can pass on a saving and reduce the prices of most items.

Now on with the price cuts...

- *Quazar Surround soundcard* - £49.99, saving £4 off the previous price of £53.99
- *Quazar Surround Sampler Module* - £26.99, saving £3 off the previous price of £29.99
- *SID Interface - £25.99*, saving £3 off the previous price of £28.99
- *Two Way Euroconnector Expansion Board* - £19.99, saving £4.51 off the previous price of £24.50
- *Serial Mouse Interface* - £43.99, saving £3.01 off the previous price of £47.00
- *PC Keyboard Interface* - £49.99, saving £4 off the previous price of £53.99
- *Disk Drive System* - £44.99, saving £3.01 off the previous price of £48.00
- *256K Memory Upgrade* - £14.99, saving £2.01 off the previous price of £17.00
- *Compact Flash Interface* - £17.99, saving £2 off the previous price of £19.99

I'm also taking this opportunity to knock a few quid off of some of my top software titles:

- *Stratosphere* - £14.99, saving £3 off the previous price of £17.99
- *Quazar Studio* (Quazar Surround only) - £8.99, saving £7 off the previous price of £15.99
- *Quazar Video Construction Kit* (Quazar Surround only) - £8.99, saving £7 off the previous price of £15

Any questions or comments about what I produce for the Sam, or any Sam related queries or comments at all then please don't hesitate to drop me an email at ***quazar@ clara.net.***



Zusammenfassung

Inzwischen ist mit leichter Verzögerung SAM Revival, Ausgabe 5 erschienen. SAM Freunde, die Colin Piggot und seine Arbeit weiterhin unterstützen wollen, lege ich nahe, dieses SAM spezifische Magazin abonnieren.
Da Quazar in diesem Jahr seinen 8. Geburtstag feiert, hat Colin beschlossen, bei vielen seiner Produkte einen Preisnachlaß zu gewähren. Vielleicht ein guter Moment, um seinen SAM aufzurüsten!?

SCPRINT v3.3

Copyright Ian Spencer 1998-2003

Simcoupe and Wincoupe are first class SAM emulators but have one weakness, they don't (at least at the moment) support the printer or at least don't support it very effectively so for many people 'LPRINT' and 'LLIST' simply don't work.

I wrote SCPRINT to help get round these problems and it also offers the possibility to export files from a '.dsk' image to a PC file.

So if your PC has a printer connected to the parallel port you can print the files from your .dsk images directly or if your printer is connected to the USB port then you can export the files and use any WINDOWS/DOS Word Processor or Editor to print out your files.

I am offering SCPRINT as freeware for anyone who wants to use it, with no guarantees etc.etc.

You can print any file contained in a .dsk image to the PC Printer either directly or via the export function but just as on a real SAM whether the contents prints rubbish or something usefull depends on what is in the file.

If you would rather export a SAM file to a PC file rather than print it out then SCPRINT can do this also, you can choose to export the file in 'Normal mode' that is exactly the same format as if you were printing it or in 'Binary/ Transparant mode' which makes a 1:1 copy of the file without modifying anything.

Providing you use MASTERDOS (which supports OPEN TYPE files) it is also possible to modify your own BASIC programs to work with SCPRINT instead of using the LPRINT command or to produce a listing of a BASIC program using SCPRINT instead of LLIST.

Here are a couple of examples.

To simulate 'LPRINT' do the following:

Put the following line into a SAM program

```
CLOSE #5
OPEN #5;"prfile.dat"
```

and replace all 'LPRINT' statements with

```
PRINT #5;...............
```

and finally when printing is finished:

```
CLOSE #5
```

After running your program you will have a file called 'prfile.dat' on your SAM image disk which 'SCPRINT' sees is an open-type file and can print out.

To get a listing of any BASIC program type as direct commands:

```
CLOSE #5
OPEN #5;"lstfile.dat"
LIST #5
CLOSE #5
```

You now have a BASIC listing in the file 'lstfile.dat' on your .dsk SAM image disk which 'SCPRINT' can print out. SCPRINT takes care of all of the tokens and converts

them properly into the command names in ASCII such as LET, GOSUB etc.

But what if you are using SAMDOS or BDOS rather than MASTERDOS and can't do an OPEN #5 create OPEN TYPE files. Well there are still ways to get it to work, here is one possible example:

To replace LPRINT do the following:

at the start of your program include

LET hc$=""
CLOSE #5
RECORD TO hc$

Now when you want to LPRINT something in your program:

LPRINT "This is a test"

instead do:

PRINT #5;"This is a test"

When you have finished with your program everything you wanted to LPRINT is in the string hc$. Now:

CLOSE #5
POKE 100000,hc$
SAVE "prfile.dat" CODE 100000, LEN(hc$)

and you have your prfile.dat which SCPRINT can print out.

Or if you want to produce a listing of your BASIC progam then instead of LLIST you use the following direct commands:

CLOSE #5
RECORD TO hc$
OPEN #5,"$"
LIST #5
CLOSE #5
POKE 100000,hc$
SAVE "lstfile.dat" CODE 100000, LEN(hc$)

USING SCPRINT

After starting the program you are asked for the name of the disk image. Type the image name, '.dsk' will automatically be added to the name by the program. If the image is not in the same directory as the SCPRINT program then type the complete path rather than just the image name.

You are now asked for the file name, in our examples either 'prfile.dat' or 'lstfile.dat'. If you enter '$' then a SAM directory list will be displayed and the question will be repeated.

Following this comes the question Printer yes,no or Export. If you answer 'y' then the file will be printed to the printer on the parallel printer port and also to the screen. SCPRINT can handle all of the SAM keywords and will print them correctly, so listings come out more or less as you expect.

If you answer 'n' then the file will be output to the screen at a slow rate (How slowly depends on the speed of your PC) so that you can watch it printing.

If you answer 'e' then the file will be exported that is the file in your .dsk image will be exported to a PC file. You will be asked which file name you want to use and then whether you want to export in Binary mode (direct copy of the file contents) or Non-Binary (Normal mode) which makes some changes to the file as if copies it (Normally so that it is prepared for printing later with a DOS or Windows program).

NOTE 'Open type files' have their tokens converted just as with printing.

Other file types such as for example 'code' files have the first 9 bytes (file header removed) unless they are exported as a one to one copy (Binary mode).

If you answer the printer question with anything except 'y', 'n' or 'e' then the file will be printed to the screen at full speed.

Note: When entering the file name remember that the program is case sensitive.
The program could almost certainly be improved in a number of ways but it seems

to work....... If you have any problems or questions I can be contacted at:

E-Mail: ***ianspencer@hotmail.com***

or by snail mail at

Fichtenweg 10C, 53804 Much
Tel.: ++49-(0)2245-1657, Germany

Enjoy.

Remark: I will give a quick guide how to use Ian Spencers program. First load a dsk.file with a basic program you want to print out as listning later into your prefered SAM emulator. Boot a DOS (for this example Masterdos is required) and load a basic program (in this case „risk16").



When the basic program has loaded, type in as direct commands:

LIST (or LIST FORMAT 2)
OPEN #5;"risk16.dat"
LIST #5
CLOSE #5

As a result you get an opentype file saved on your .dsk file (here „risk16.dat"), ready to use with SCPrint. You can now close your emulator, as the dsk-file changes will saved automatically. With Samdos or B-Dos use Ians example at page 10 (Listfile.dat).
Now I will show you, how easy to use SCPrint is. As example we take our created „risk16.dat" file to make a printable textfile for a PC wordprocessor. Tip: Best make a copy of SC Print into the folder, where the .dsk file is, that you want to use (so you need no long root names). Open SC Print.

When asked type in the name of the .dsk file without (!) prefix „.dsk". Remember, the program is case sensitive.



Typing a „$" sign when asked for SAM dskname gives you a directory. You can off course type in a file name.

Printer or Export? As mentioned, a file can contain rubbish for a printer, so I choose the safe side and „export" it to a textfile called „risk16.txt" in binary mode. This file can be used with PCs Editor or Word. And that´s all.

Zusammenfassung

Ausdrucken aus einem SAM Emulator ist nicht. Deshalb hat Ian Spencer das Programm SCPrint geschrieben, welches SAM files oder Listnings in für PC lesbare Editor- oder Wordfiles umwandelt.

A view to the B-DOS history (1)

I thought to make a comparision about all existent B-DOS versions, but the I came to the conclusion, that such a list is nearly impossible to do. I have Bdos 1.4d, 1.5a, 1.6e, 1.6f, 1.6i, 1.7a, 1.7b, 1.7j, 1.7n, 1.7o, 1.7q and 1.7r.... So in case you are missing one of them I can supply on demand ☺.

So I thought, it would be a better idea, to write something about Bdos history. Less is known...

The first mentioned version I found was

<u>*Version 1.3*</u>

Not knowing what was before, the improvements here was made in a new auto hard disk detection (the 5TH one !!!), auto SAMBUS/DALLAS clock detection, auto date stamping and a current date and time printed at the start of a directory. Next was

<u>*Version 1.3 (Date 16/03/98)*</u>

where the floppy disk format has improved to verify and error report if a bad sector was detected. Also the SNAPSHOT save options worked correctly now. And the MasterDos directory type was ignored by the copy command. Next step was

<u>*Version 1.4*</u>

which reports 'No such drive' error if a hard disk specific command was executed, but no hard disk available. Also it allows the use of RECORD 0 to use as floppy disk. A new hookcode called HRECORD was created to select a record from Machine code. Command LOAD n selects the current device to prevent incorrect loading. Previously it LOADed from the last drive used and if it was used directly after BOOT the SAM migth result in a crash. This was an imported SAMDOS bug!!! Check disk timeout after 1.2 Seconds. Hookcodes HRSAD and HWSAD works now correctly (didn't work with version 1.3), also the BOOT bug was fixed.(Version 1.3: Loaded a different sector if a sector error occured during BOOTing). Maybe the main points to call this version 1.4.

<u>*Version 1.4a*</u>

followed with a faster end of dir detection for COPY/HIDE/PROTECT/ERASE commands. The RENAME bug was fixed, which caused the „Invalid record“ or „File not found“ error in some cases (directly after BOOT) when renaming a file on hard disk. The Wildcard bug was also removed. A wildcard like "*.?" only 'saw' a file matching that wildcard if the file length is less than 256 sectors. (i.e. DIR 1,"*.?" would not print a file like "BUG.S" if its length was longer than 255 sectors). This bug was also imported from SAMDOS (also is still resident in Masterdos). Fast followed

<u>*Version 1.4b*</u>

where RECORD 0 was possible without a harddisk connected. The "READ RECORD LIST" example will read the record list correct if current RECORD is > 1. To read a RECORD list in this days (however, it works also with the actual versions > 1.7) could be done via

```
10 LET BASE=DPEEK DVAR 21
20 LET OLD_RCD=DPEEK DVAR 25
30 ON ERROR GOTO 70
40 DPOKE DVAR 21,0
50 DPOKE DVAR 25,1
60 READ AT 2,0,2,81920,BASE-1
70 DPOKE DVAR 25,OLD_RCD
80 DPOKE DVAR 21,BASE
90 ON ERROR STOP
```

The first 16 bytes at 81920 is the name of record 1, the next 16 bytes of record 2 etc. etc. A CHR$ 0 as a first character indicates that a record has no name.

Nowadays simply type RECORD to get a list or RECORD, „SAM*“ or something else to get a specified one.

Version 1.4c

Rewrote SAMBUS read clock routine using a SAMBUS (thanx Malcolm) and data sheets. It uses a double read technique without holding the clock.

The next version was a breakpoint in my live, as it was my first one! Until then I used the SD Sofware HDOS interface. It was not bad, and very good to use with Ian Spencers HD-Util and Automenu program. But without them it was very uncomfortable and it lacks in utility program updates. To be honest, one point was given which I am still missing with Bdos: I could use my 4 MB extended memory pack, which makes clear, that the HDOS interface was able to use MDOS and MBAS. Also I was in doubt to change to Bdos, as I had so much on my first harddisk.

It was Edwin Blink, and this I mention very thankfully, which convinced me on a Bunnik meeting and also changed my HDOS interface to a working external Atom-IF. So I started my first experiences with

Version 1.4d

which had seen improvements or bug fixes of the hookcodes HSVBK (block file saving), HVEBK (verifying blocks), HLDBK (block loading from file) and the specific SBYT, LBYTE and HCFSM to work correct.

So first formatted my old harddisk getting about 330 Records I felt like a king. While booting with Bdos a screen was showing the version, if a harddisk was connected and when yes, which model and also if a Dallas or SAM clock was detected. Such a clock was used for file date stamping, but at this time I hadn´t one.

And as „COPY source TO target" did the job well the harddisk was filled quickly again. The floppy disc was called Record 0 (instead Device D1) and the harddisk had all record numbers >1. Spectrum Screen$ could be loaded, when MODE 1 was set.

A full description of all abilities of Bdos 1.4d can be found at:

> ***http://www.womoteam.de/SAM/Contents/B-Dos/b-dos.html***

In November 1998 the next Bdos release saw the light of day:

Version 1.5a

where the B-DOS info screen could be deactivated. But why should I do this? However, some improvements made really sense: When B-DOS was booted all system vectors were resetted to their default values, ESC key and NMI were enabled, the ROM font restored and mode 4 screen selected. A decimal point command were implemented. At the top left the device were printed, from which the directory (DIR) was made (Floppy, Master or Slave Dir). And the Copy command ignored also protected or hidden MDOS DIR filetypes.

As far as I know there are a lot of SAM users working still with Bdos 1.5a. So a full description of it is still available under:

> ***http://home.wanadoo.nl/edwin.blink/samcoupe/software/bdos/bdosinfo.htm***

Finally I think, Bdos 1.5a was the best version so far, using a SAM with one harddisk (a second or a CD ROM was not possible at this time). Bdos was written to be user friendly as possible, because it was planned to sold the Atom interfaces by Persona, so there a good operating system was required. Sadly, Personas boss Malcolm Mackenzie died in February 1999. At this point I will stop my contemplation in Bdos history for this issue.

Zusammenfassung

Eine Betrachtung der Entwicklung von Bdos, bei der ich auch meine eigenen Erfahrungen mit einfliessen lasse. In dieser Folge endet sie mit Version 1.5a, die immer noch sehr beliebt und verbreitet ist.

Zilog Zodiac

Simon Goodwin scours the world for Linux-friendly Zilog micro emulators.

This month we test some of the emulators for home computers with Zilog's Z80 chip at their core, including the very British *MGT SAM* and Elan Enterprise, Tandy TRS-80 and Exidy Sorcerer, sundry Japanese Sharps, and continental micros like the P2000, *Z1013* and *KC85/4*. The most capable of these previously unreviewed micros are Tandy TRS-80s and MGT SAMs, but others yet unmentioned put Zilog processors to good use.

Zilog breakthrough

Zilog's Z80 was the mainstay of home computers in the 1980s, along with the MOS Technology 6502, yet early eight bit computers favoured Motorola 6800 and Intel 8080 chips. Those large, established chip foundries did not foresee the mass market for low-priced micros, so staff left to start small companies to make the 6502 and Z80. Chuck Peddle worked on the 6800 before he set up the 6502 production line, and Federico Faggin founded Zilog, to make the 8080-compatible Z80, after working on Intel's breakthrough 4004, the first microprocessor.

The first three real home computers, aimed at mass-market users rather than hardware hackers, were the Apple 2, Commodore PET and Tandy TRS-80. Soon after Tandy adopted the Z80 that Zilog chip elbowed out 8080s from CP/M business systems and new home computers. Z80s run 8080 programs faster, with many extra instructions, and simpler hardware interfaces.

The CPC, MSX, Coleco, Master System, GameBoy and ZX computers were the most famous applications of the eight bit Z80 processor, as we've seen. Z80s also assist in NeoGeos, Megadrives and arcade systems. Before these, the TRS-80, and clones like Hong Kong's Video Genie, introduced a generation of coders and designers worldwide to Zilog's chip.

Radio Shakers

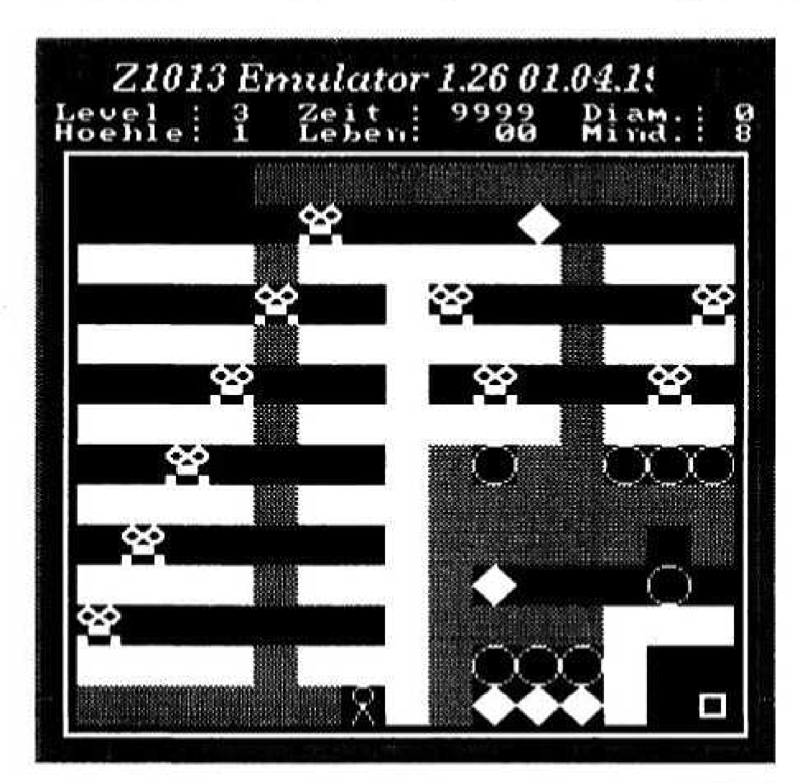
Electronics retailers Tandy, known as Radio Shack in the USA, were less wary of high-tech products than most chainstores, and accustomed to making hardware to fill niche markets among their technically-knowledgeable customers. Yet they were not sure that the TRS080 would take off, back in 1976 when the terms 'home' and 'computer' seemed contradictory to most people, and limited initial production so that if the machines didn't sell they could be used for stock-keeping in Tandy stores. In fact they sold more than 10,000 in the first month.

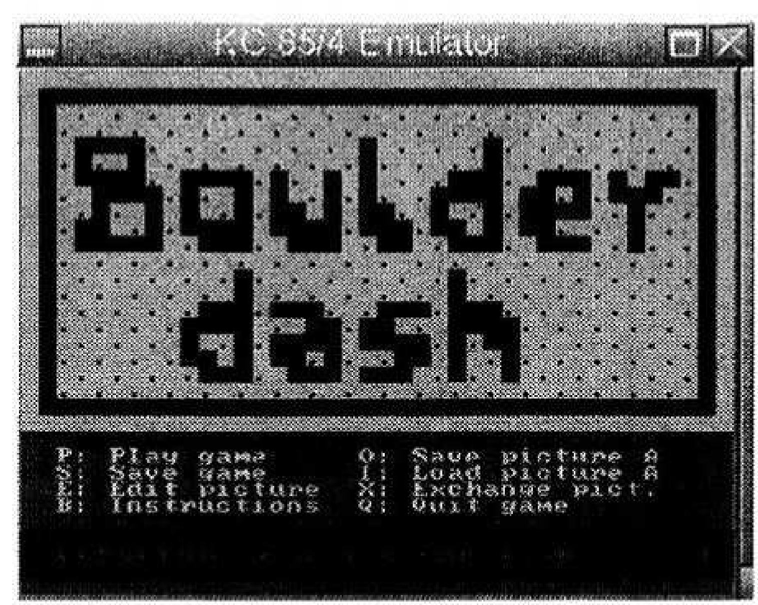
They picked the Z80 after prototyping machines with three other processors, including the 6800 and 8080; meanwhile the base specification grew from 1K RAM and 2K ROM to 4K of each, Most systems shipped with 16K RAM, expandible to 48K, and 12K of ROM, known as Level 2, with a 4K hole in the memory map for keyboard, screen and peripheral mapping.

This hole stopped the TRS-80 running the standard business operating system CP/M, although later Tandy models fixed that; the Model 2 was a CP/M business system while the Model 3 and Model 4 could run both CP/M and the original Tandy operating system, TRSDOS. Despite its nickname 'Trash-DOS', this was more sophisticated than CP/M or any 6502 micro DOS, with hashed directories, six security levels and access and update passwords on each file.

Z1013

The Robotron Z1013 was a popular home computer in East Germany, and has an excellent Linux-specific emulator in SuSE's Professional distribution. The machine may be obscure, with its mono display and U880





processor - actually an unlicensed Z80 clone - but the emulator is so well programmed and presented that it's well worth a look if you're merely curious about computing behind the Iron Curtain.

The original 2 MHz Robotron had a 32x32 character-mapped display, Commodore style preset graphic symbols as well as text, a 2K monitor and provision for up to 61K RAM. With 32 keys, cassette files and no inbuilt high-level language, the Z1013 attracted low-level programmers and electronics enthusiasts, but there's no shortage of games and hacks for the system. There is also a Java emulator, J1013.

KCEMU

The KC-85/4 was another German home computer, little-known in the UK but easy to test as KCEMU comes precompiled with demo programs. It ran as soon as I installed the Debian package of libg++27, opening an X window and displaying the demo disk image directory. The %menu command redraws this and lists useful commands.

The Boulderdash game is playable even if you don't understand the German instructions. Arrow keys move the player around, amid fast monsters which you squish by dislodging boulders. Readers with slow machines will find this easiest to master. Keyboard handling is good, with upper-and lower case and sensible mappings.

F11 simulates power-cycling, F10 is a soft reset, and ESC mimics BREAK. The built-in BASIC offers almost 48K for programs. It runs at a reasonable speed but scrolling is slow. The CAOS operating system fills 12K of ROM, including pixel graphics extensions that seem to use a Spectrum or MSX-like attribute colour system; the old 8080 MBASIC uses a further 8K. Type BYE to return to CAOS and REBASIC to recover your program after using CAOS commands.

Like M2000, KCEMU uses Marat Fayzullin's portable Z80 interpreter, so ctrl-C in the launch console brings up a debug console with Z80 registers, disassembly, hex and ASCII memory dumps and facilities to write and read 256 ports. You can single step or set a breakpoint but there's no obvious way to change memory or register contents.

SAM's Story

The SAM was developed by Miles Gordon Technology, a Spectrum add-on company that became a PLC in the quest to make the ultimate home micro. Alan Miles, a former Sinclair marketing man, teamed up with hardware designer Bruce Gordon, while Andy

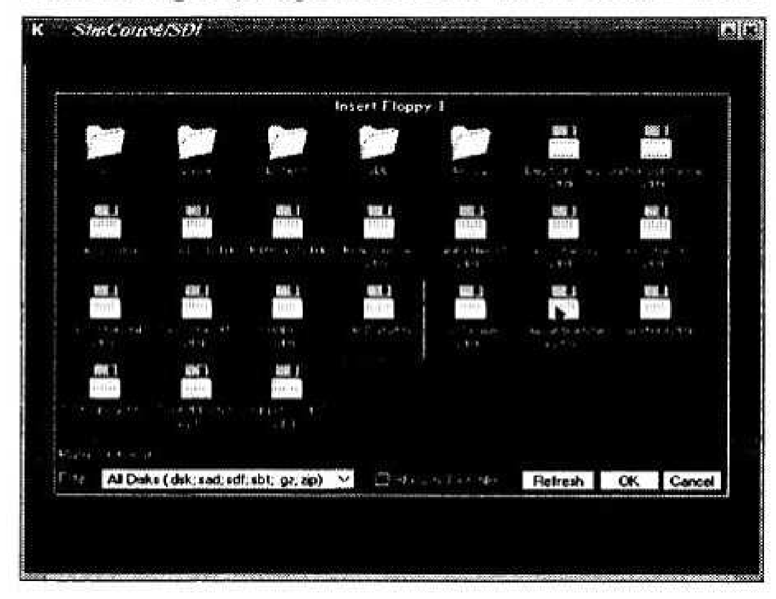
Wright wrote the system software.

There are two Sam emulators for Linux. The generic Unix emulator XCoupé came first, followed by SimCoupé, now at version 0.90 on Windows and Linux, tested on PPC as well as X86 systems. XCoupé is obsolescent but SimCoupé has undergone major updates recently, trading modern host speed for cycle-perfect CPU and display timing, so it runs hacks and demos that previous SAM emulators could not.

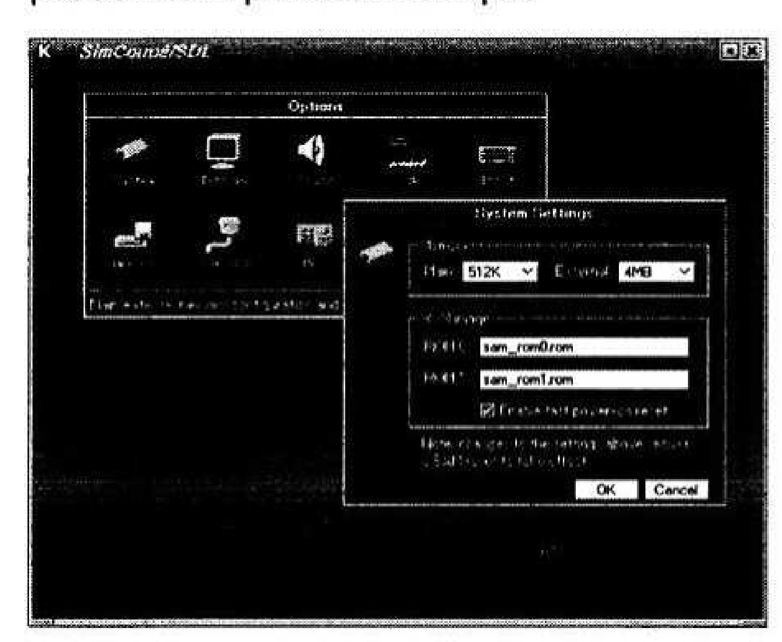
Both owe their names to the marketing ploy that took the development name SAM (Spectrum Advanced Machine?) upmarket by tacking on a bogus sports-car suffix. Production Coupés dispensed with the ZX attribute grid, except in a legacy mode, opting for 128 colours, twice as many pixels per line, C64 and Atari-style scan-line interrupts, six-channel stereo sound, inbuilt MIDI, mouse, Kempston joystick and SCART connectors.

The processor is a 6 MHz Z80B, with 256 or 512K of internal RAM for code, BASIC or graphics. Two front-facing floppy bays support slim 800K drives and controllers; a rear Euroconnector allowed up to 4M fast RAM, serial and parallel ports, and eventually IDE hard drives.

Sam BASIC kept the fast turn-around of ZX BASIC, and full compatibility, but supported much larger programs. The first ROMs were



buggy but version 2 was quite stable and version 3, now freely available, packs an amazing amount into 32K: strings as long as memory, block structure with locals and parameter passing, graphics scaling, compilation and palette interrupts.



Installation

Before you can build SimCoupé from source you must install SDL 1.2 and unpack, `'./configure'`, `'make'` and install SAASound, the library that emulates SAM's Philips SAA1099 synth. SimCoupé also emulates SAM's one bit Spectrum compatible beeper and add-on stereo DACs, popular for sample playing though more CPU intensive than the synth. These manage a reasonable rendition of SoundTracker modules from the Amiga, though software filtering on a humble Z80 is inevitably crunchy compared with Amiga hardware. The built-in SAA1099 has much better pitch and volume resolution than earlier sound chips used on BBC, CPC, MSX, Spectrum 128 and similar systems, but it's still limited by preset waveforms and envelope shapes.

Unpack the SimCoupé archive similarly, which creates several subdirectories, with the Linux specifics in the SDL one. Type `'make all'` in that directory, wait a minute or so, then `'./simcoupe'` to launch the

resultant executable, which loads the freely-distributable ROMs from the SDL directory. SAM BASIC has Spectrum strengths like syntax checking on entry, case-independent long names including spaces, continuation after editing without loss of data, plus automatic source formatting and tokenisation without forcing ZX-style keyword entry.

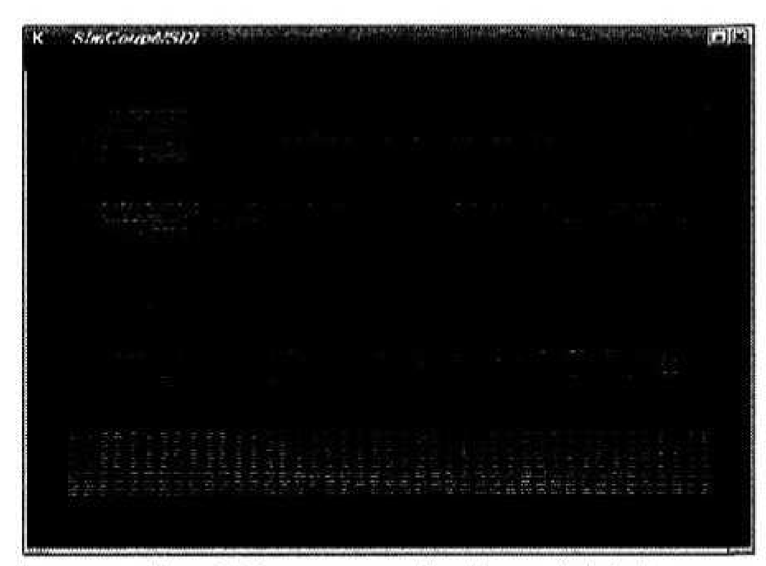
Sim Controls

Most SimCoupé keys are mapped to Linux equivalents, but SimCoupé uses Left-Alt for SAM Cntrl, and AltGr for SAM's Edit key as those are where the equivalents are on a real SAM. A click in the emulator window diverts mouse events to the SAM; press F3 to release the Linux cursor if you want to point outside the SimCoupé window.

Shift F9 saves the screen in concise PNG format, while F1 and F2 allow disk images in various formats, including .gz and zipped archives, to be selected and inserted into the two 800K emulated floppy drives. F12 resets the emulated SAM, or quits if pressed with Ctrl. F11 simulates the action of the back-panel BREAK interrupt button, and F10 overlays pretty configuration icons. SAM's original function keys are mapped to the host's numeric keypad, so press 9 there to boot from the disk in drive 1, or type 'boot'.

The top of the emulator window shows the emulation speed in proportion to a real SAM, the host load of CPU, graphics and sound emulation are taking, and the amount left over. On my K6-500 emulating the original 6 MHz Z80-B took around 30 per cent of available CPU time but full-screen animation soon chews up the rest, with 50 Hertz refresh in an X window with four pixels for each original.

SimCoupé can restrict this by limiting the redraw size and rate; the SimCoupé 0.72 core was twice as quick, but less precise. F6 trims the render speed between 100 and 10 per cent of original frames. F8 toggles an



impressive full-screen display which bypasses X, making it faster and smoother. Graphics, sound, keyboard, mouse and floppy support are already excellent; with MIDI and hard drive emulation SimCoupé could outclass any expanded SAM setup, and the new GUI is easy to use as well as pretty. This is a very accomplished and confident emulator. Like SAM itself, it's been a long time coming but worth the wait because of the attention to detail and conceptual integrity that permeates SimCoupé.

Links

KCEmu:
http://sourceforge.net/projects/kcemu

J1013:
http://www.e-ilpa.de/j1013

SimCoupé:
http://www.simcoupe.org

Simon Goodwins articles online:
http://simon.mooli.org.uk/AF/article/

Zusammenfassung

Simon N. Goodwin beschreibt und testet in diesem Artikel verschiedene Emulatoren für Homecomputer, die auf Zilogs Z80 Chip basieren und unter Linux laufen. Aus den aufgezählten habe ich die gewählt, die für uns interessant sind: Sim Coupe, Z1013 und KC85/4. Letztere sind interessanterweise Ex-DDR Computer.

Survival – The Games Part One

EINFÜHRUNG

Du wurdest auf einen fremdartigen Planeten teleportiert und ausgewählt, die Erde bei Den Spielen zu repräsentieren, einem intergalaktischen Wettbewerb zwischen verschiedenen Arten von vielen Welten. Dir wurde gesagt, dass deine sechs Gegner nichts davon abhalten wird, dich zu zerstören, weil nur einer gewinnen und zu seinem Heimatplaneten zurückkehren kann. Ausgerüstet bis du mit den reinen Notwendigkeiten zum Überleben: ein Anzug, ein Helm und drei Sauerstoff-Tabletten. Kannst du Die Spiele überleben?

Survival hat einen mächtigen Text-Analysator, aber du wirst feststellen, dass meistens die gewöhnliche Verb-Substantiv-Eingabe völlig genügt. Manchmal ist es jedoch notwendig, kompliziertere Sätze zu benutzen.

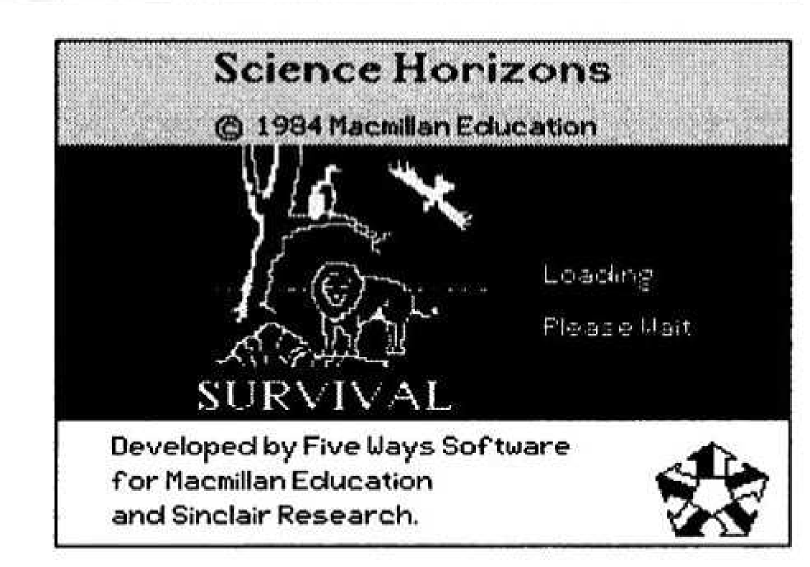
Einen guten BLICK auf deiner Suche!

INTRODUCTION

Teleported to a strange planet you have been chosen to represent Earth in The Games, an intergalactic contest between different species from many worlds. You are told that your six opponents will stop at nothing to destroy you as only one of you can win and return to their home planet. Given the bare essentials for survival, a suit, helmet and three air pills. Can you survive The Games?

Survival has a powerful parser but you will find that at most times normal Verb-Noun input is quite sufficient. Sometimes, though, it is necessary to use more complicated sentences.

Good LOOK in your quest!

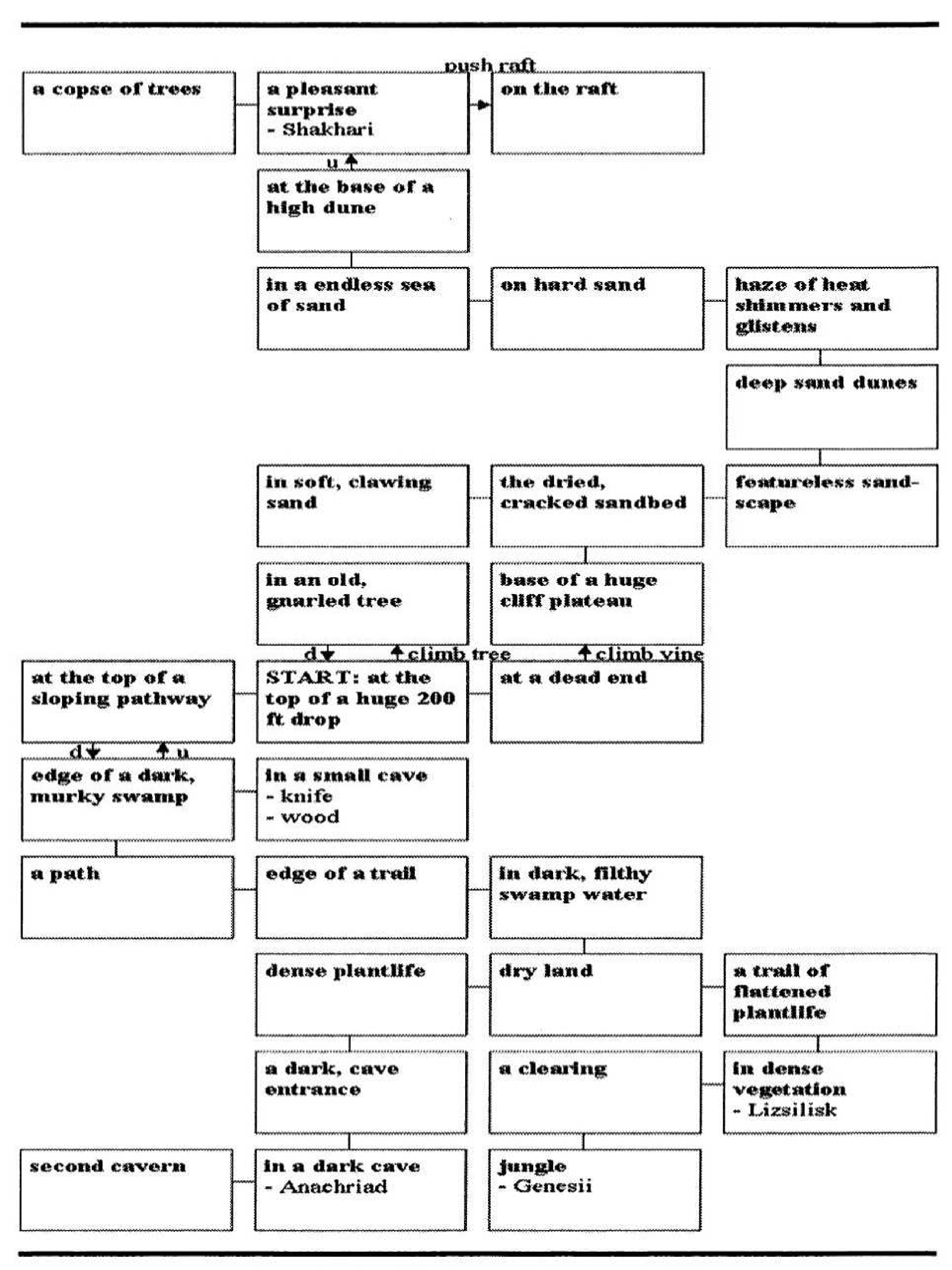


ALLGEMEINE REGELN/GENERAL RULES

- Wenn/When "Your breathing is becoming laboured. The air pill is wearing off." erscheint/appears: EAT PILL
- Wenn/When "Your thirst is becoming painful. Dehydration is beginning to make you dizzy. It is increasingly difficult to think straight." erscheint/appears: DRINK WATER

LÖSUNG/SOLUTION

1. X SUIT, X HELMET, X INFOCOM, X PILL, E, X TREE, CLIMB TREE, X BRANCH, CRAWL BRANCH ALONG, X FEATHER, D
2. W, W, D, E, X KNIFE, TAKE KNIFE, TAKE WOOD
3. W, S, E, E, S, W, X PLANT, CUT STEM WITH KNIFE, X STEM, TAKE STEM, X LEAVES, CUT LEAVES WITH KNIFE, X LEAF, TAKE LEAF
4. S, CUT VINE WITH KNIFE, X VINE, TAKE VINE
5. S, HIT ANACHRIAD, X BONES, X BONE, CUT TISSUE WITH KNIFE, X TISSUE, W
6. SAY "SCAN PLINTH", READ SCREEN, JAM WOOD UNDER LEVER, TAKE BALL, X BALL
7. E, N, N, E, E, S
8. N, W, N, W, W, READ SCREEN, N, E, LIE (so oft, bis/as long as „The storm has passed ..." erscheint/appears)


push raft
a copse of trees
a pleasant surprise
- Shakhari
on the raft
u
at the base of a high dune
in a endless sea of sand
on hard sand
haze of heat shimmers and glistens
deep sand dunes
in soft, clawing sand
the dried, cracked sandbed
featureless sand-scape
in an old, gnarled tree
base of a huge cliff plateau
d
climb tree
climb vine
at the top of a sloping pathway
START: at the top of a huge 200 ft drop
at a dead end
d
u
edge of a dark, murky swamp
in a small cave
- knife
- wood
a path
edge of a trail
in dark, filthy swamp water
dense plantlife
dry land
a trail of flattened plantlife
a dark, cave entrance
a clearing
in dense vegetation
- Lizsilisk
second cavern
in a dark cave
- Anachriad
jungle
- Genesii

```
What you see is a pleasant
surprise. A vast ocean stretches
before you. Some way off to the
NORTH, an island, which seems to
be covered by a gigantic metal
dome. To the WEST a copse of
trees, strange to be growing so
near a desert, clamber together
as if protecting each other.


" Hyee!! Hyee!! ". Charging
towards you, on a nightmare
beast, is Shakhari, the nomad.
His battle cry rings through
your eyes. He is closing on you
fast!!

What now?
```

9. W, S, E, E, S, E, S, W
10. X VDU, X SLOT, JOIN BALL INTO SLOT, X STICKS, TAKE STICKS
11. MAKE ARROW, X ARROW, MAKE BOW, X BOW
12. S, HIT APE, X APE, X PASTE
13. N, E, N, W, N, W, W, N, U, E, E
14. X VEGETATION, CUT STEM WITH KNIFE, X THORN, TAKE THORN, TIE VINE TO ROCK, CLIMB VINE
15. PULL VINE, X WATER, THREAD THORN, MAKE CONTAINER, TAKE CONTAINER, SPREAD CONTAINER WITH PASTE, FILL CONTAINER
16. N, E, N, N, W, W, N, U
17. FIRE ARROW AT SHAKHARI (3x), W
18. SAW TREE WITH BONE, TAKE POLES, MAKE RAFT, PUSH RAFT

Wilko Schröter
wilko.schroeter@wiwi.uni-rostock.de

```
You place all your possessions
on the raft and push it into the
sea. The raft drags on the soft
sand and it takes a mighty heave
to get it afloat. You quickly
jump aboard and the raft slowly
drifts out with the tide. After
several long and tedious hours
you notice a darkening of the
sky. Dark clouds are forming
once more. You pray it is not
another acid storm. Checking the
infocom reveals nothing. The
wind becomes stronger, blowing
and howling, you cling to the
ragged vines holding the poles
together. The waves grow to
terrifing heights and crash down
onto the raft. Lightening
flashes across the now black
sky. Panic, fear, you feel them
all.

more...
```

Quelle für 8-polige Monitor-Stecker

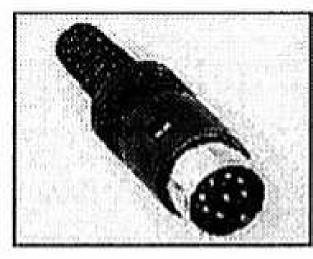
Hallo Specci-Freunde!

Beim Blättern im ELV-Katalog habe ich einen Stecker für den RGB-Ausgang des Speccis gefunden.

Es ist ein 8-poliger Stecker, mit dem man ein Kabel zum Anschluß an eine Scartbuchse bzw. an einen Monitor herstellen kann.

Die genaue Bezeichnung des Steckers ist: DIN-Stecker 8-polig 270 Grad, Bestell-Nr. 30-010-64, für 0,55 € auf Seite 660 im ELV-Hauptkatalog 2003 (oder ***www.elv.de***).

Man muß 270 Grad nehmen und nicht 240 Grad, das habe ich durch Bestellen, Rücksenden und Neubestellen herausbekommen.



Ich habe 5 Stück davon, wer einen braucht, kann eventuell einen beim Besuch des Specci-Treffens in Wittenberg bekommen.

Die entsprechende Anschlußbelegung haben wahrscheinlich Roelof Koning oder Wolfgang Haller.

Tschüß
Norbert Opitz

Summary

Norbert Opitz has found a store for 8-pin monitor plugs, useful for connecting a +2A/+3 via Scart with a monitor. They can be found at *www.elv.de* (only in german) and the price is 0,55 €. The term is „DIN-Stekker 8-polig 270 Grad" (=270 degrees, important as they are other ones) and the order number is 30-010-64.

Zu Ascii-Art

Hallo liebe Clubfreunde,

Ich weiß nicht, ob es nicht nur mir so ging, aber die letzte Ausgabe hat mich besonders in den Bann gezogen. Nun sollte man meinen - ich als alter SAM Besitzer würde mich über einen SAM-Artikel so freuen. Nein diesmal nicht. Es ist ein sehr allgemeines Thema: Die ASCII-Art!

Als ich diesen Artikel gelesen hatte, kam mir eine spontane Idee. Wobei ich hier direkt anmerke, daß es meinerseits auch eine Idee bleibt, weil ich mich diesbezüglich schon auf anderen Weg befinde. Also zurück: Als ich diesen Artikel gelesen hatte, kam mir also eine Idee: Meinen PC eingeschaltet, gewartet bis Linux gebootet war, meinen Videoplayer gestartet, eine Folge meiner Lieblingsserie ausgewählt und als Ausgabetreiber die aalib gewählt. Ich denke Ihr habt alles verstanden bis auf das mit dem Ausgabetreiber. Nun, die aalib ist ein Ausgabemodul des Videoplayers, der anstatt bunte Bilder - wie man ja gewohnt ist - ASCII Zeichen generiert. Imgrunde genommen genau das, was ihm Artikel berichtet wurde, nur als bewegte Bilder. Nun nimmt dieser Videoplayer jegliche Videodatei und kann mittels dieses Ausgabemodul bewegte ASCII-Bilder generieren, die wiederum in eine Textdatei ablegen kann.

Nun meine Idee ist, diese Textdatei zu nehmen und z.B. über eine CD/Diskette oder ein anderes Medium zum SAM zu transportieren und diese dann dort abzuspielen. Bevor die direkte Kritik anfängt: Mir ist klar, die Textdatei müßte auf unseren Bildschirm angepasst sein, d.h. anstatt der Linux üblichen 80 Spalten x 25 Zeilen auf 32/64 Spalten x 24 Zeilen. Zudem müßten die benutzten Graustufen (Schwarz/Grau/Weiß) und die Schriftstile (normal/fett) auch in leichter zu benützendes Format gebracht werden. Aber generell sollte dieses Prinzip auch auf unseren sogenannten Heimcomputern funktionieren, und das nicht nur auf dem Spectrum oder SAM. Ich denke unsere pfiffigen ZX81-ler werden das auch hinbekommen.

Wer es noch nicht gesehen hat, sollte unbedingt mal dem Link, der gegen Ende des Artikel abgedruckt war, unbedingt mal folgen (http://www1.zkm.de:81/~wvdc/ascii/java/). Sobald der Film beginnt, stellt Euch ungefähr einen Meter - besser 1 1/2 Meter - vom Monitor weg. Es sieht irre aus! Versprochen!

Wer sich dem Thema widmen möchte, kann mich beruhigt kontaktieren. Solange ich mit Vertiefungen meiner Idee helfen kann, werde ich es auch tuen. Aber seid gewarnt, als vorbereitende Plattform kann ich nur mit einem Linux-PC helfen.

So nun muß ich mich anderen bewegten Bildern widmen. Denen, die auf dem SAM laufen sollen.

Bis denne

Stephan Haller
An der Wallburg 7, 51429 Bergisch Gladbach
Tel. 0 22 04 / 20 19 90, nomad@cadoritz.de

Summary

The article about ASCII art in the last issue has Stephan brought to an idea. So he booted up Linux, connected a videoplayer, starts a video and used as output driver aalib. Aalib generates ASCII chars instead the usual pictures but as moving ones, which can be stored as a textfile. As next step he asked himself, why not try to transfer this datas via CP/M disk or another medium to the SAM?
Off course the lines and columns has to be adapt to SAMs format, also the greyscales and font styles. Generally it should work also on a Spectrum and a ZX81 (as he knows this „crazy" guys).



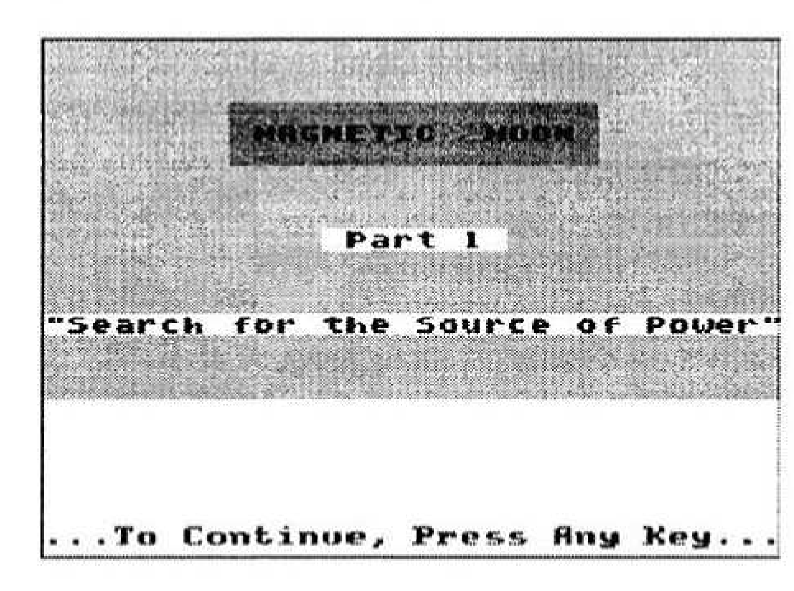
Hallo Abenteurer!

Heute haben wir uns einen wirklichen Klassiker unter den Adventureprogrammen herausgegriffen, nämlich das aus der Feder von Larry Horsfield stammende 3-teilige „Magnetic Moon“. Auch bei diesem Programm verschlägt es den Spieler wieder einmal in das Weltall und in eine Zeit, in der es auch genug Probleme zu lösen gibt. Das ruft natürlich den Abenteurer in uns auf den Plan. Magnetic Moon ist nur ein Teil einer Adventure Trilogie, die auch die Programme Starship Quest und Revenge of the Space Pirates umfaßt. Widmen wir uns nun erst einmal unserem heutigen Projekt - Magnetic Moon.

Wie bereits beschrieben, spielt unser Adventure in einer Zeit, in der interstellare Raumfahrt zum Alltag zu gehören scheint. Auch wir bewegen uns oft in Raumschiffen und sind deshalb gezwungen, uns mit neuartigen Richtungsangaben herumzuschlagen. Deshalb im Vorfeld eine kleine Beschreibung der vorkommenden Richtungsangaben und deren Bedeutung. AF bedeutet soviel wie hinten, FO ist dann die andere Richtung nämlich vorne. SF bedeutet. rechts und PO links. Seeleuten wird jetzt sicherlich das Herz weh tun, spricht man in diesen Kreisen doch eine ganz andere Seemanssprache. Im Plan ist das dann wieder wie üblich mit den Koordinatenrichtungen S, N, E und W zu vergleichen. Aber wir denken, daß keiner von euch damit wohl Probleme haben wird.

Wie bereits gesagt, umfaßt dieses Adventure drei Teile. Dem ersten wollen wir uns heute widmen - er trägt den Untertitel „Search for the source of Power“. Damit haben wir ja mal schon einen kleinen Anhaltspunkt, wonach wir bei unserer Aufgabe erstmal suchen sollen. Da das Programm in seiner Lösung sehr umfangreich ist, haben wir die Arbeit auch in drei Teile untergliedert.

Heute also der erste Teil dieser Adventuretrilogie Im beiliegenden Plan gibt es folgende Locations aufzufinden:



01) In the main controll room of the Stellar Queen / Captain Morgan, Commander Pocks
02) In a wide brightly lit tubular gangway
03) At the forward end of a long gangway
04) In the flitter bay / backpack
05) Near the aft end of the gangway / head-shield
06) At a bend at the aft end of the gangway
07) Outside the engine room door / Phillips, guard
08) At a bend at the aft end of the long gangway
09) By an open doorway on the inbord side of the gangway
10) In the equipment stores / sonic drill, vibro saw, flashlight, forcer, tripad, short rope, extension lead, theodolite, laser cutter, PH test meter

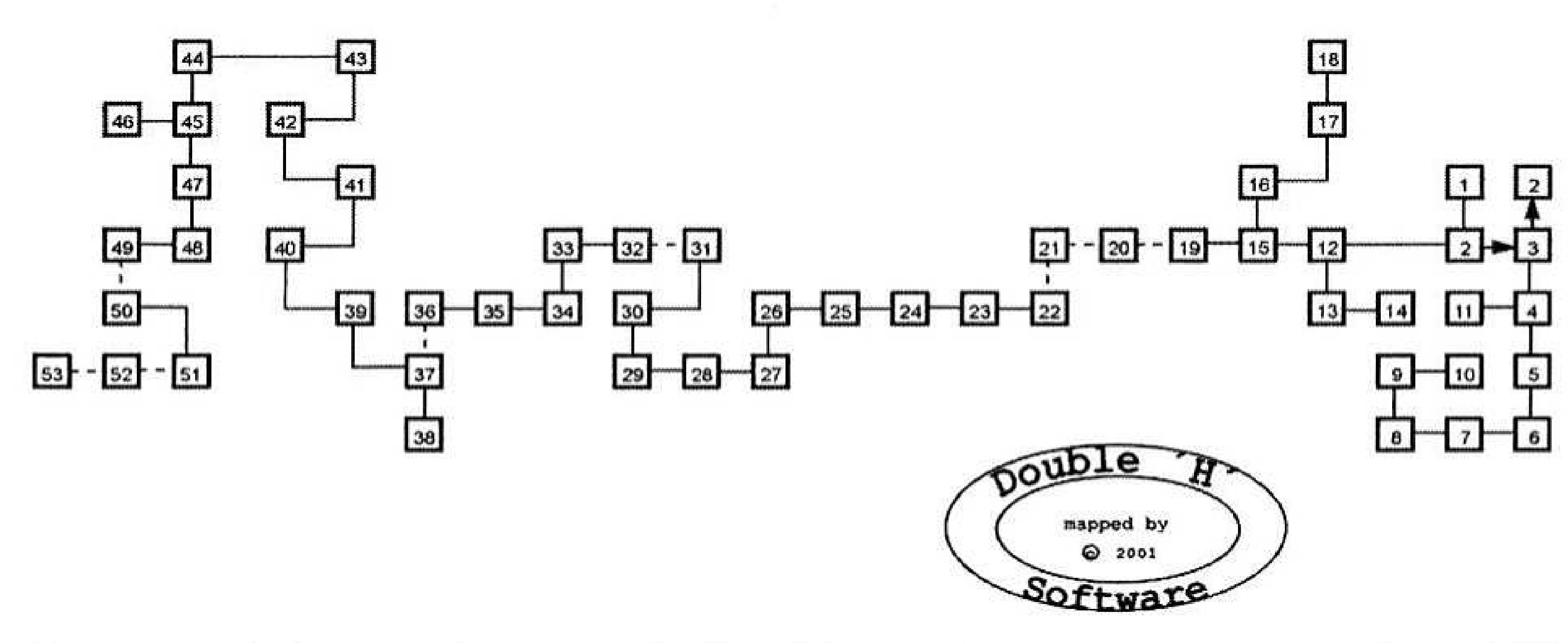
11) In the main hold / grapnel, space axe, shovel
12) In the forward end of a long straight gangway
13) By the sickbay
14) In a small but very well equipped sick-bay / oxygen bottle
15) In the port lifeboat bay
16) Standing by the entrance hatch off the lifeboat
17) Inside the lifeboat
18) Standing by the pilot´s couch / compartment, bubble helmet
19) Standing by the airlock / button
20) In a small airlock / button
21) Standing on a narrow lip of metal on the outer hull
22) Standing on the surface of the moon
23) At the edge of the area illuminated by the ship´s floodlight
24) On the foot of the low hills
25) In a dark canyon that winds through low hills
26) The canyon bends south here and widens out
27) At another bend
28) Near a huge black mass blocking the canyon
29) Standing by the midships section by the wreck of a gigantic freighter
30) Near the nose of the huge freighter
31) Clinging to the rope just below the open part in the hull of the freighter
32) In the cabin of a crewmember
33) In a long gangway chocked with debris and dead bodies
34) As far aft as you can go safely along the gangway
35) At the starboard end of a metal catwalk
36) About halfway across the catwalk
37) On the deck of the hold
38) At the aft end of the hold / wreckage, girder
39) Climbing on the handrail standious of the catwalk A
40) Climbing on the handrail standious of the catwalk B
41) At the bottom of the top section of handrail standious
42) Near the top of the handrail
43) In a doorway above the hold of the freighter
44) In a twisted and buckled gangway
45) Halfway along the twisted gangway
46) In a store room / some wire
47) Next to the girder below loose deck-head plates
48) At the end of the badly buckled gang-way
49) In the former communication room of the huge freighter
50) Clinging on the rope just below the ob-servation port
51) On the west side of the wrecked freigh-ter
52) At the foot of a 30 metre high cliff / niche
53) At the tag end of a long brightly lit tunnel

Das sind also die Locations des Planes zum ersten Teil des Adventures. Wie man bemerkt, spielt hier ein großer Teil auf einem uns noch unbekannten Mond und dreht sich um einen abgestürzten großen Frachter, aber darauf werden wir im Verlauf der Lösung noch näher eingehen. Machen wir uns nun aber ohne lange Vorrede an die Lösung des ersten Teiles, Wir starten im Kontrollraum an Bord unseres Raumschiffes der Stellar Queen. Und von jetzt an geht es so weiter:

Wait (der Captain verläßt die Brücke), wait (auch der Commander geht), AF, ST, AF (wir sind in der flitter bay), search flitter (wir finden einen Rucksack), take backpack, wear backpack, AF, search tools (einen Kopfschild gibt es hier), take headshield, AF, listen (wir hören Unterhaltung), look PO, wait, look PO, wear headshield, PO (durch das Tragen des Schildes werden wir nicht wahrgenommen), PO, PO, FO, ST (Lagerräume), open cupboard, search cupboard, take flashlight, take forcer, search racks, take short rope, search

shelves, take laser cutter, put all into backpack (keiner der anderen Gegenstände wird für die Adventurelösung benötigt) PO, AF, ST, ST, FO, remove headshield, drop headshield, FO, PO (Hauptfrachtraum), take grapnel, put grapnel into backpack, take axe (die paßt nicht in den Rucksack, also tragen wir sie in der Hand - die Schaufel braucht in diesem Adventure kein Mensch), ST, FO, FO, PO, AF, ST (sickbay), search sickbay (hier ist eine Oxygenflasche), take oxygen bottle, PO, FO (ein langer Gang mit einer Schalttafel), examine panel, press hand onto panel, say erlin into microphone (die Tür öffnet sich), PO (bei den Rettungsbooten auf Backbord), FO, U (im Inneren des Rettungsbootes), FO, examine couch, search compartment (wir finden einen Taucherhelm), take helmet, AF, D, AF, PO (bei der Luftschleuse), press button, enter airlock, examine helmet, attach oxygen bottle to helmet, wear helmet, press button, leave airlock (wir stehen auf einem kleinen Vorsprung am Rumpf des Raumschiffes), press button (die Tür schließt sich), Jump (auf die Mondoberfläche), look around, W, W (wir sind am Fuß einiger Hügel), W (hier es dunkel), take flashlight from backpack, switch on flashlight (hätten wir dies bereits früher gemacht, wären wir entdeckt und getötet worden), W, S, W, W (wir sind ungefähr Mittschiffs des alten zerstörten Frachters der unser Weiterkommen behindert), N (an der Spitze des Frachters), look, U, take grapnel from backpack, examine grapnel, take rope from backpack, examine rope, tie ropes together, throw grapnel at hole (das kann mehrere Versuche in Anspruch nehmen), climb rope, climb into port, take grapnel (wir werden ihn später nochmal brauchen), PO, AF, PO, PO (un-

Magnetic Moon - Part 1



gefähr halb des Wegs über den Steg, der nunmehr zusammenbricht und wir in die Tiefe des Frachtraumes stürzen), look, U, AF, search wreckage (wir sehen einen Träger), take laser from backpack, cut girder with laser, put laser into backpack, drop axe (damit wir den Träger aufnehmen können), take girder, FO, drop girder, AF, take axe, FO, jump, U (zurück auf dem Laufsteg), throw grapnel, climb rope, U, U (wir sind in einem Türeingang), drop axe (aber nur für den Moment) PO, AF, PO (Ausrüstungslager), search junk (wir finden eine Spule Draht), take wire, ST, FO, ST, examine doorway (hier ist ein Schlupfloch), tie wire to bolthole, throw wire into hold, D, D, climb rope, D, D, tie wire to girder, jump, U, climb rope, take grapnel, U, U, pull wire (wir ziehen den Träger aus dem Frachtraum), untie wire, take girder, PO, AF, drop girder under plates, FO, ST, take axe, PO, AF, run AFT, run AFT (das müssen wir sehr schnell machen, da sonst die Dekke einstürzt und uns begräbt - wenn wir schnell genug waren sind wir jetzt am sicheren Ende des Ganges), PO, examine port, look, D, take laser from backpack, cut glass with laser (das Glas wird durch unsere Aktion zwar geschwächt, jedoch können wir es nicht ganz durchdringen), put laser into backpack, break glass with axe, drop axe (von jetzt an brauchen wir sie nicht mehr), hook grapnel into port, climb out of port, climb D rope, flick rope (der Enterhaken kommt frei und wir fangen ihn auf), put grapnel into backpack (wir befinden uns derzeit auf der Westseite des gestrandeten Frachters), follow tracks (wir kommen zu einer Klippe), examine cliff (wir sehen eine Nische), examine niche (hier ist ein großer metalischer Knopf), push knob, turn knob (ein Eingang wird sichtbar), switch off flashlight, put flashlight into backpack, enter tunnel ...wir sichern jetzt unseren Spielstand, denn Teil eins ist gelöst.

In einer späteren Ausgabe unserer Clubzeitung werden wir uns dann mit dem zweiten Teil der Adventurelösung beschäftigen. Bis dahin viel Spaß beim Tüfteln und Nachspielen .....

```
MAGNETIC MOON

Playing Instructions:

This adventure will accept full
English sentences, and "it" can
refer to the first object noun
in any sentence, e.g. "GET THE
FLASHLIGHT FROM THE BACKPACK,
EXAMINE IT THEN SWITCH IT ON".
Note that "the" may be omitted.

When on board any spaceship, the
exits are as follows:
FORWARD (FO = N)     AFT (AF = S)
PORT (PO = W) STARBOARD (ST = E)

Elsewhere, the exits are as per
compass, i.e. N,S,E,W,NW,SW,NE,
SE, plus U/Up and D/Down.

....Press any Key to Scroll....
```

Summary

Today we take a look on a real Spectrum adventure classic - Magnetic Moon. This program was written by Larry Horsfield and it is a three part adventure belonging to the space adventure trilogy including Space Quest and Revenge of the Space Pirates. Once again we have to investigate an unknown region somewhere in space and solve some very well known problems.
The first part is called „Search for the source of power" and so we know a little what to do. Hints: When you move your spaceship, the directions are called FO, AF, PO or ST (see screenshot above) instead of N, W, E and S. Near to the end, when you got the axe and you have to type the commands "run AFT", do it twice and quickly, otherwise you find your grave here. When you have finished part one save your score.
So don´t waste more time and let us have a look on part one.

© 2003 by Harald R. Lack
Möslstraße 15 a, 83024 Rosenheim
und Hubert Kracher
Schulweg 6, 83064 Großholzhausen

MCR-Generierung (14)

In diesem Teil wird nun die im vorhergehenden Teil schon vorbereitete Korrektur im Freifeld der MC-Routine realisiert. Selbstverständlich muß sich zum Korrekturzeitpunkt die Routine an der Ladeadresse im HS befinden. Grundlage unserer Betrachtungen ist jetzt der Befehlsprotokollausdruck, der beim Programmlauf von Z80-PHALOAD oder Z80PHALOOM entstanden ist. Zwischen den Befehlen "LD D,(HL)" und "JR PRINT" an den HS-Adressen 64261 und 64262 müßte der Befehlscode 23H für den vergessenen Befehl "INC HL" eingefügt werden. Es gibt auch hier wie so oft mehrere Möglichkeiten der Realisierung. Ich habe die folgende gewählt. Die Bytes der HS-Speicherstellen an den Adressen 64261, 64262 und 64263 werden mit den Codes C3(195), 03(3) und FA(250) für den Befehl "JP 64003" überschrieben. D.h. im Ergebnis, daß dem Befehl "INC HL" an der HS-Adresse 64260 jetzt der Befehl "unbedingter Sprung nach 64003" folgt. Das ist die erste freie HS-Adresse im Freifeld. Mittels der drei BASIC-Anweisungen POKE 64261,195, POKE 64262,3 und POKE 64263,250 wird das erledigt. Diese Anweisung sorgt dafür, daß das Programm in seinem Ablauf an die erste Position der ersten Zeile im Freifeld

```
"00018 64003 FA03 ? DSB 10 0A00"
```

springt.

Nun kommt der zweite Schritt. In der Kommentarzeile darunter, auch wenn dort schon FD0D als Anfangsadresse für den nächsten 10-er Bereich steht, können die Codes der nun einzufügenden Befehle vermerkt werden. Die eingefügte Kommentarzeile bezieht sich immer auf die vorgelagerte Speicherdefinition "DSB 10". Denn die Adressangaben mit dem Befehlslängenattribut "0" sind immer nur Scheinangaben. Das ist aber bei allen Programmgenerierungssystemen so, die ich bisher in meinen Berufsjahren kennengelernt habe. Der oben eingeführte JP 64003-Befehl hat die Befehle "LD D,(HL) und JR PRINT" überspeichert. Die sind natürlich in der richtigen Reihenfolge zu ersetzen. Also wird an der Position 0 der ersten DSB-Folgefreizeile der Code 56(86) für den Befehl LD D,(HL) vermerkt. An der Position 1 wird 23(35) für den vergessenen Befehl INC HL vermerkt. Da die für JR-Befehle erlaubte Adressspannweite (Offset) nicht über- bzw, unterschritten werden darf, ist es am sichersten, den Befehl JP PRINT an Stelle des Befehles JR PRINT zu verwenden. D.h. die Positionen 2, 3 und 4 werden der Reihe nach mit den Codes C3(195), F2(242) und FA(250) versehen. Die Zeile hat dann das folgende Aussehen:

```
",* | 56 | 23 | C3 | F2 | FA | ".
```

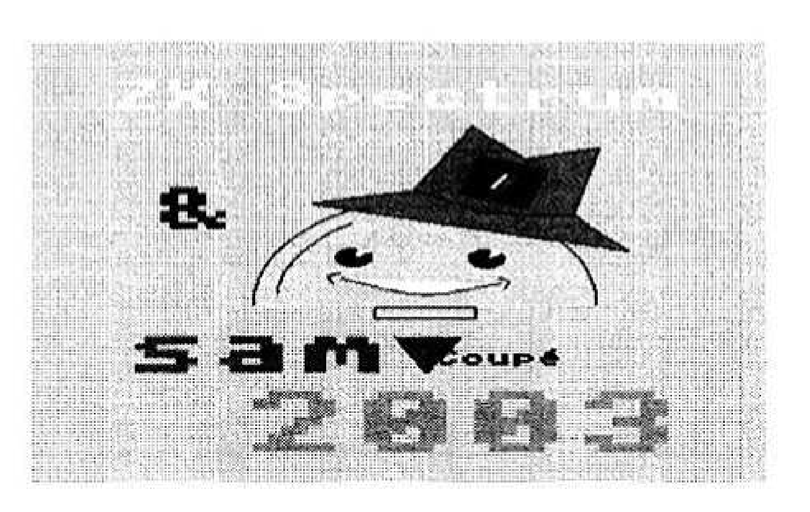
Mittels der folgenden fünf BASIC-Anweisungen POKE 64003,86, POKE 64004,35, POKE 64005,195, POKE 64006,242 und POKE 64007,250 wird auch das erledigt. Mit einem Feinliner kann über den Codes-Angaben auch der konkrete Befehl vermerkt werden: LD D,(HL) INC HL JP PRINT. Dann bleibt jeder Zeit der Überblick erhalten. Da der zuletzt geschriebene Befehl JP PRINT schon ein unbedingter Sprungbefehl ist, bedarf es keines gesonderten Rücksprunges mehr. Wäre das aber nicht der Fall, dann müßte dem letzten Befehl noch ein unbedingter Sprungbefehl an die HS-Adresse, die dem Befehl "JP 64003" folgt, hintenangestellt werden, um den Programmlauf nicht zu unterbrechen.

Nun kann gleich mit "RANDOMIZE USR 64000" die Routine angeworfen werden.

Mit dem Programm HEXPRINTMC kann noch zu Kontrollzwecken ein Ausdruck der Routine angefertigt werden. Letztlich ist dann noch von Hand die Routine auf einer Diskette abzuspeichern. Wie man sieht, ist das Freifeld groß genug, um bei umfangreicheren Routinen viele Korrekturbefehlsfolgen aufnehmen zu können. Am Ende des Erprobungstestes sollte ein ordentlicher Korrekturlauf stehen, dem ein Abschlusstest folgt.

(Fortsetzung folgt!)

Erwin Müller
Strehlener Straße 6B, 01069 Dresden



nORwich Spectrum and sAM Show (ORSAM)

The 2003 ORSAM show (which covers equally both the Sinclair ZX Spectrum including clones and the SAM Coupé) will be held on Saturday November 1st in Norwich, Norfolk in the United Kingdom. The show will run from 10am to 4pm for visitors, and is free. To help judge the numbers (for catering) we are offering a free prize draw ticket worth 50p to each person who books in advance email me, the will be a single small prize. Norwich was recently described by a program on BBC1 as the best kept mediaeval city in England, with it's 2 Cathedrals, Castle, cobbled streets and many churches. For accommodation and more info about Norwich try

> ***http://www.norwich.gov.uk/norwichcc/tourism.nsf/pages/tourism.html***

If successful (this should hopefully be the biggest Speccy and SAM show in the UK so far this millennium) this show will be repeated each year at the same time of year.

Travel

The show is at the (refurbished, Norwich 2nd Boy Scouts) Scout Hut on Rowington Road, which where the RD is on this map. The hut who's entry is at the Southwell Road end of Rowington Road opposite Grove road shops car par (do not use this as you will get clamped), has it's own free car park. Plus there is the Norich Union car park behind the venue which charges 1 pound for a day, this accessed from the bottom of the hill by Sainsburys. Norwich has a small International airport (just an hour away from the Netherlands) and a train station with regular trains from London and Peterborough (and the rest of the country), there are buses from these to the Bus station. From there it is a short walk to the venue.

Traders Confirmed

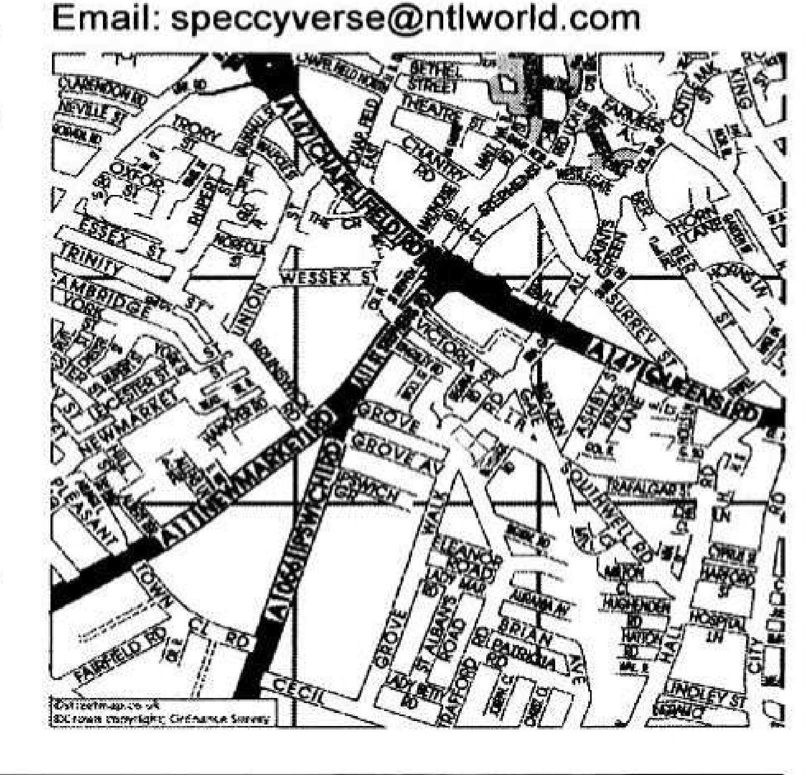
The show will be will be open 9am to 5pm for traders only for setting up and putting away. Contact me for a free booking and so that I can publicise your presence. Long extension cables will be needed as the main hall does not have electricity sockets for safety reasons, while the surrounding rooms have some sockets.

Proposed Program

General show activities - Official opening by guest (TBA) - SAM talk and Q & A - Spectrum talk and Q & A - Prize Draw - Official closing

Contact Details

Telephone +44(0)1603-470399
Web: http://homepage.ntlworld.com/speccyverse/orsam.htm
Email: speccyverse@ntlworld.com





Laptop-Specci

Samstag, 26. April 1986

Nach der Schlappe letzte Woche bin ich geheilt..... mein schönes Tagebuch 1985, verschlüsselt auf nimmerwiedersehen!! Na, vielleicht werde ich eines Tages mal Leute kennenlernen, die es wieder in Ordnung bringen?
Hab von Onkel Hubertus ein Päckchen mit einem Akku zugeschickt bekommen, im Begleitbrief stand drin:

„Lieber Daniel, (Demmi ist eine Kurzform von Daniel Emil Michael) es tut mir leid, daß du dein Tagebuch nun verschlüsselt hast und nicht mehr entschlüsseln kannst. Ich habe beim aufräumen in der Garage diesen Akku gefunden, er hat 12 Volt, 8 Amperestunden. Dein Onkel Sepp hat einen 12 Volt Fernseher, wäre das nicht was für deinen Computer für unterwegs?"

Heureka, dachte ich mir, das ist eine gute Idee! Wenn Onkel Hubertus sagt, daß der Fernseher an dem Akku funktioniert (und das habe ich ja sogar schriftlich), dann muß es ja einfach klappen! Ist ja schließlich Ingenieur!

Dienstag, 29. April 1986

Habe heute nach der Schule Onkel Theo angerufen und ihn nach dem 12 Volt Fernseher gefragt. Als ich ihm sagte, wofür ich ihn verwenden will, meinte er, ich könne ihn haben, aber ich würde einen Denkfehler machen. Denn der Fernseher würde wohl laufen ohne Steckdose, aber mein Spectrum......
Hmmm, so weit hab ich nicht gedacht. Stimmt. Der Specci müßte auch von dem Akku Strom bekommen. Mal Jello fragen.

Mittwoch, 30. April 1986

Heute in der Schule mit Jello geredet. Er meint, die 12 Volt kann man direkt an den Specci anlegen, der Spannungsregler verhindert, daß die Spannung zu hoch wird. Aber er sagte, wenn ich es richtig machen will, soll ich mir einen LM7809 kaufen, der regelt die 12 Volt auf 9 Volt runter, und dann vielleicht noch eine kleine Schaltung, die davor warnt, wenn die Akkus leer werden. Er bringt mir einen Schaltplan mit.

Donnerstag, 1. Mai 1986

Bin heute morgen abartig munter aus dem Bett gehüpft und wollte meine Eltern mit Kaffee am Bett überraschen. Rannte im Schlafanzug in die Küche, setzte Kaffee auf und machte auf einem Tablett das Frühstück für meine Eltern fertig. Es war 5.45 Uhr, ideal, mein Vater muß um 6 Uhr aufstehen! Kurze Zeit darauf balancierte ich das Tablett vollbepackt ins Schlafzimmer meiner Eltern. Sie schliefen noch, so rief ich munter „Aufwachen, Frühstück ist fertig!!"
Mein Vater gähnte, und erst freute er sich auch, aber dann guckte er auf die Uhr und sagte „Deppi, du Depp, ich freu mich ja drüber, daß du uns Frühstück machst, aber warum läßt du uns nicht ausschlafen? Wir haben den 1. Mai, FEIERTAG!!!"
Auweia......

Freitag, 2. Mai 1986

Frau Dornsdorf, unsere neue Deutschlehrerin, hat heute ihren ersten Unterricht bei

uns gehabt. Sie hat einen Standardspruch „Du vermißt das Wasser erst, wenn die Quelle versiegt“
Jens, der neben mir sitzt, flüsterte mir zu „die liest Snoopy-Hefte, da steht das drin!“ Schau an, ich dachte immer, Snoopy wär ein Comic-Hund, daß das Zitatesammlungen sind, war mir neu!

Samstag, 3. Mai 1986

Jello hat mir gestern auf dem Schulhof einen Schaltplan in die Hand gedrückt. Bin direkt zu unserem Elektronikladen gefahren. Obwohl ich da Rabatt bekomme, glaube ich, daß der neue Teppich dort von mir bezahlt wurde. Was ich da an Geld lasse, ist schon viel, mein ganzes Taschengeld! Ich kaufte die Bauteile, die im Schaltplan vorkamen, und einen LM7809, dazu Wärmeleitpaste, einen Summer und ein Relais. Der Verkäufer, der mich komischerweise Siezt, fragte, was ich denn mit dem Relais machen wollte. Machte den Fehler, es falsch zu formulieren: „Ich brauche das Relais, um den Summer anzusteuern“. Er sagte „Da können Sie viel kräftigere Summer ansteuern, diesen hier zum Beispiel“. Er drückte mir einen grösseren olivgrünen Summer in die Hand, auf dem stand „12V, 112 dB Piezo“.
dB? Ich fragte ihn, was 112 db bedeutet, er meinte, das sei die Lautstärke, aber das wäre relativ zum Abstand. Die Bedeutung „relativ“ ist ja relativ, also egal, ich hab den Summer auch gekauft.

15 Uhr
Habe mit Feuereifer die Schaltung gelötet. Ich habe folgendes vor:

Wenn die Akkus voll aufgeladen sind, gehen 12 Volt direkt zum Fernseher, und über den 7809 Spannungsregler gehen 9 Volt an den Spectrum. Zusätzlich habe ich die Schaltung aus Jellos Schaltplan aufgebaut und angeschlossen. Sie soll den Summer anschalten, wenn die Spannung unter 10 Volt sinkt.
Hab mir überlegt, daß der Summer mit 10 Volt nicht mehr ganz so laut sein wird. Also habe ich mit richtigen Batterien ein 12-Volt-Pack gemacht und der Summer wird über das Relais damit versorgt. So ist sichergestellt, daß der Summer mit vollen 12 Volt Alarm gibt, wenn die Spannung zu gering wird.
Ist nun etwas umfangreich, das ganze, aber : Mein Specci funktioniert nun ohne Steckdose!!

22 Uhr:
Mein Vater war im Zimmer, sah die Bauteile und meinte, egal was ich nun wieder baue, er wollte Sonntagmorgen ausschlafen, ich sollte morgen ja nicht vor 10 Uhr auf die Idee kommen, irgendwelchen Lärm zu machen. Ich sagte „klar, logisch, geht in Ordnung“ aber er guckte trotzdem mißtrauisch.

Ich zog das Ladegerät ab und schloß alles an. Wow, der Fernseher lief super. Der Specci, ... jawohl, da ist die Einschaltmeldung. Die Akkuschaltung..... hmmmmmmm woher weiß ich ob sie funktioniert?
Ach ist ja einfach, ich lasse alles angeschaltet, und irgendwann in der Nacht wird die Schaltung ansprechen und mich sanft aber bestimmt daran erinnern, daß der Akku leer wird. Der Summer wird schon nicht so laut sein, das Schlafzimmer meiner Eltern ist immerhin am anderen Ende des Flures. Ich verzichtete darauf, kurz zu testen, wie laut der Summer ist, und legte mich schlafen, während der Specci und der Fernseher eingeschaltet blieben, bewacht von meiner Summerschaltung.

Sonntag, 4. Mai 1986

3:40 morgens!!!
Ein infernalisch lauter Summton riß mich aus dem Schlaf! DAS sind relative 112 db? Ach du Schreck! Müde und erschrocken versuchte ich, den Summer abzuschalten, aber ich hatte alles direkt verlötet, so nestelte ich

an den Drähten herum, während mein Vater ins Zimmer kam und über den Krach hinweg schimpfte! Er nahm den Seitenschneider und kniff die beiden Drähte direkt am Summer ab - MIST!

Na immer hin war Ruhe, jedenfalls vom Summer. Das Donnerwetter meines Vaters war lauter! Ich geb zu, er hatte recht. Konnte trotzdem nicht umhin, den Spruch meiner Deutschlehrerin etwas abgeändert zu zitieren: „Du vermißt den Schlaf erst, wenn man ihn dir geraubt hat“......... selbst mein Vater mußte schmunzeln....

Summary

Something new from our Speccy chaot. This story starts with an 12 V, 8 Amp/h accumulator and the idea to connect a Spectrum and a 12 V TV with it, being independent from a wall socket.
His friend Jello confirms the possibility of this idea, giving the tips to buy a LM7809 as voltage regulator and a switch as alarm system when the accu goes empty.
With plans how to get this all together our chaot went to an electronic shop and bought this plus a relay and a buzzer. The shop assistent sold him a 12 V buzzer with a „relative“ loudness of 112 dB. As the meaning of „relative“ is relative our chaot has no idea about dezibels.
The plan: When the accu is charged full, 12 Volts are used for the TV directly, 9 Volt to the Spectrum via voltage regulator. In addition the connected buzzer should give alarm, when the voltage wents under 10 Volt. To make sure, the buzzer gives its full noise he added batteries. A bit voluminous, sure, but it passes the test succesfull. TV and Speccy are working.
Also the buzzer. With an infernal noise early on Sunday morning. Relative 112 db! But the words of his woked up father was definitively louder.....

Neue Real Spectrum Version

19. Juni 2003: Es gibt einen neuen Download für die letzte Version des Real Spectrum und RS32. Das gibt etwas Luft für diejenigen, die auf die nächste offizielle Veröffentlichung warten. Die neuen Links sollen mit jeder verbesserten Entwicklung upgedated werden. Das bedeutet, das es verschiedene „letzte“ Updates vor dem endgültigen Ergebnis geben kann.
Die jetzige „Alpha“ Version wird als instabil beschrieben, sie gibt aber Aufschluß über den Stand der Dinge. B13 sollte aufgrund seines Alters bis zum Erscheinen von B14 durch die aktuellen Patches aktualisiert werden. Wie immer freut man sich über Kommentare, Vorschläge und das Melden entdeckter Programmfehler.

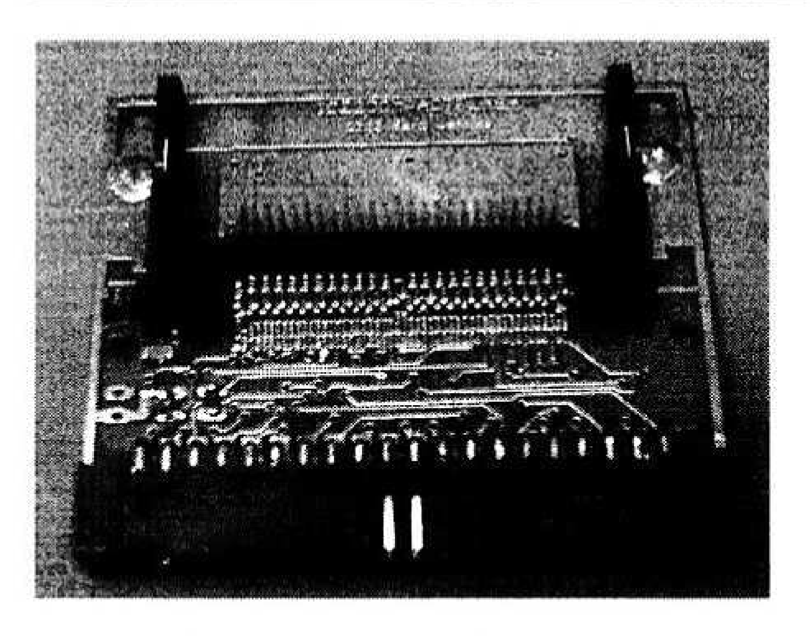
http://www.ramsoft.bbk.org/ realspec.html#LATEST

New version of Real Spectrum

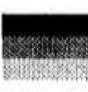
June 19th 2003. The download section contains a new box with the latest builds of RealSpectrum and RS32, some oxygene for you while waiting for the next official release. These new links will be updated frequently,
as soon as improvements in the code become available; this means that several "latest" updates are likely to occur between major releases. Of course these "alpha" builds may be unstable, but at least you can see what's going on this front. B13 is very old, so you are all encouraged to install the latest patches provided to benefit from the numberous bugfixes and enhancements (more about these soon). Until B14 is out in the next days, of course. As usual, comments, suggestions and bug reports are very welcome.

http://www.ramsoft.bbk.org/ realspec.html#LATEST

Bernhard Lutz, Mail: Luzie@t-online.de



Gedanken über CF Cards



Sami Veehma zeigt auf seiner Seite:

http://user.tninet.se/~vjz762w/

eine wunderschöne Platine von nur 57 x 87 mm, auf den er einen CF-Card Konnektor und 512 Kb Static RAM mit Batterie backup gebaut hat. Dieses RAM wird in Bänken von 16K im ROM Bereich verwendet, was neue Möglichkeiten für diejenigen ergibt, die ihr System erweiteren möchten.
Wenn man eine CF-Karte als Speicher hat, braucht man ja eigentlich kein extra RAM im höheren Bereich über 32K für eine RAM-Disk oder ähnliches mehr.
Zur Zeit wird für dieses System das ResiDOS von Garry Lancaster benutzt, dass ausser den LOAD- und SAVE-Möglichkeiten auch noch einen Task Manager hat, womit gleichzeitig mehrere Programme auf dem Spectrum in Betrieb, und nach drücken des NMI Schalters am ZXATASP oder ZXCF Interface über ein Menu beliebig ausgewählt werden können (ganz gleich ob man im Basic, einem Textverarbeitungsprogramm oder einem kommerziellen Spiel war). Dabei gibt es die Möglichkeit, den Spectrum nun abzuschalten, ohne dass die Programme aus dem Speicher gelöscht werden.
Man kann also später einfach dort weitermachen, wo man zuvor aufhörte....
Weitere und detailliertere Informationen zu ResiDos findet man unter:

http://www.zxplus3e.plus.com/residos/index.html

Thoughts about CF cards

On Sami Veehmas homepage:

http://user.tninet.se/~vjz762w/

a wonderful circuit board with only 57 x 87 mm in size is shown. On this a CF card connector with 512 Kb static RAM and battery backup is build. This RAM is used in banks of 16K in the ROM area. This gives a lot of new possibilities for those who wants to extend their system.
When a CF card is used as memory storage, then normally an extra RAM for a RAM disk in the higher areas over 32K is not needed.
At the moment the system uses Garry Lancasters ResiDOS. This is an extension to ZX Spectrum Basic and provides the common LOAD and SAVE options and also a task manager. When you press the NMI button on the ZXATASP or ZXCF interface, the Spectrum immediately stops whatever it was doing (whether you were in BASIC, a word processor, a commercial game or whatever) and enters the Task Manager. A Task Manager screen shows a list of the current tasks running on your Spectrum, together with the menu options that are available. You can now switch off your Spectrum without deleting the programs from memory for later use.
More and detailed informations to ResiDOS are shown at:

http://www.zxplus3e.plus.com/residos/index.html

Roelof.Koning@12move.nl

Yerzmyeys "Spreading-Service"



Paradigmus party

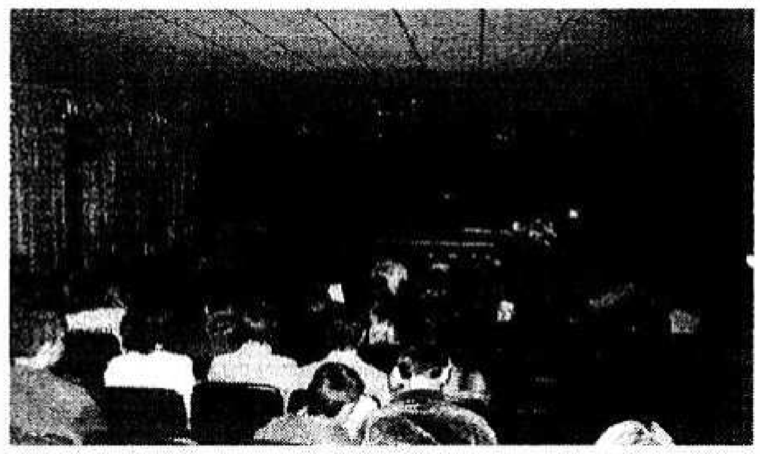
Sent: Sat, 12 Jul 2003 16:11:08 +0200

Hi! Here: ***http://www.paradigmus.scene.org/2003/mitchell2.htm*** you can find a photo-report from PARADIGMUS zx-party in Russia. Greetz!!

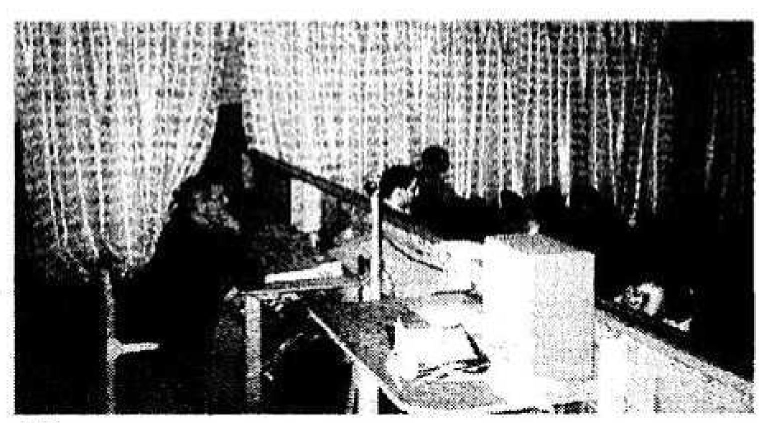
Okay, let´s have a look. Wo



Night and friends with xakep banner



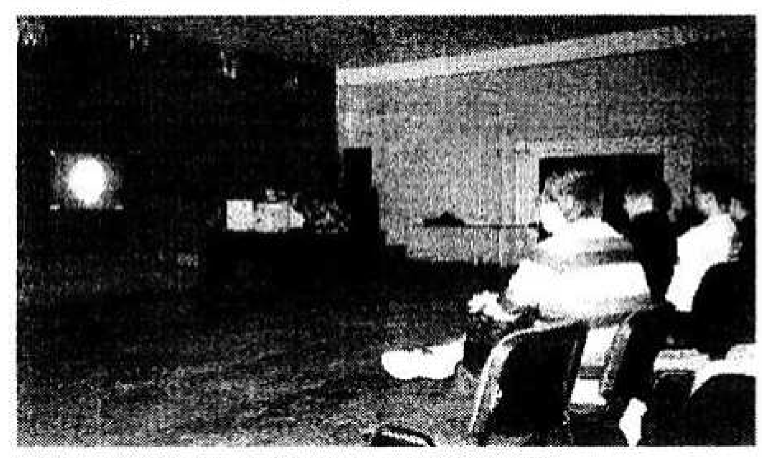
Sepukhov TV on partyplace



Mixerman



Maxagor near comptachka



Dimedroll and Maxagor Speccy



Breeze and Slash atd on partyplace

Hmmm... this looks to me like students in a universities lecture room watching a professors execution... Wo...

Paradigmus results

Sent: Fri, 25 Jul 2003 16:30:22 +0200

Take a look here: ***http://www.zxdemo.org/party.php?id=49*** for results of PARADIGMUS Speccy-party (and for worx from it). Regards

Your wish was my order, Booky. So I found:

Paradigmus 2003
Moscow, Russia, 28 June 2003

Music competition
1) I Want Be Back [download soundtrack] by EA / Antares (6.2)
2) Zemfira's 'Macho' [download soundtrack] by Sergey Bulba (4.0)
3) Kruto Ty Popal [download soundtrack] by Risk / LSG / OCA (3.8)
4) Hypno Trance In My Grammophone [download soundtrack] by Alone Coder (3.4)
5) Letigan Noise Rain [download soundtrack] by C-Jeff / GBG (3.4)

Graphics competiton



1) Ruka by KASik (6.5)

2) Gonza by Breeze (4.9)



3) Madonna by Breeze (4.5)



<- 4) Blue by Exin (4.0)

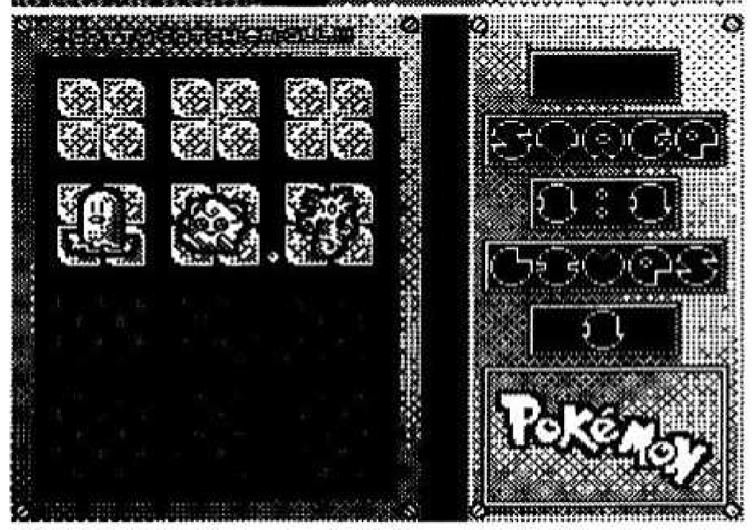
Demo competition
Dimon128 [download SCL] by Maxagor

A Game

Sent: Fri, 25 Jul 2003 16:35:49 +0200

Hello again. Here: ***http://scenergy.natm.ru/files/gcea.zip*** is some strange new game for ZX SPECTRUM (2003). Maybe somebody would be interested...? Greetz





Oh, something like Pokemon on the Speccy. However, I have no idea what´s to do here, maybe I should ask my children? (Wo)

Syndecate 2003 results

Sent: Mon, 28 Jul 2003 18:38:39 +0200

OK then, here they are (but where is my picture for the party!? They lost it!!) -

ZX demo
1. 1.486 Wirne (MikeZT / Zeroteam)
2. 3.286 Sailor (Yerzmyey + Hellboj + Vavrzon + Factor6 / Hooy-Program)



Wime demo by MikeZT and Zeroteam...

YOU STINKING BA

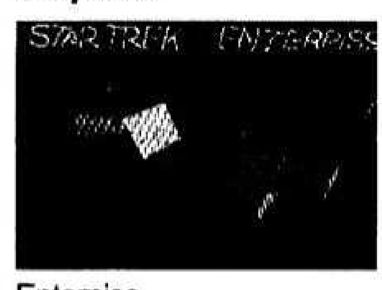


and Sailor, a Hooy-prog with the „usual hello“

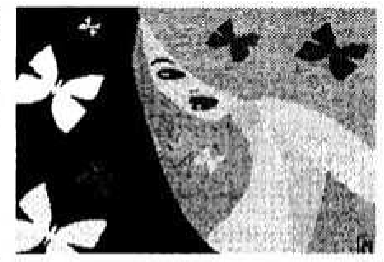
ZX music

1. 1.667 NSH (Markos)
2. 1.967 X-Files (Zoom)
3. 2.100 Yerzmix-3 (Yerzmyey / AY-Riders)
4. 2.419 Promenade (Yerzmyey / AY-Riders)
5. 2.625 Little Good Thing (JS / Russia.spc)
6. 3.290 Soft Reset (Factor6 / AY-Riders)

ZX pixel



Enterpiss



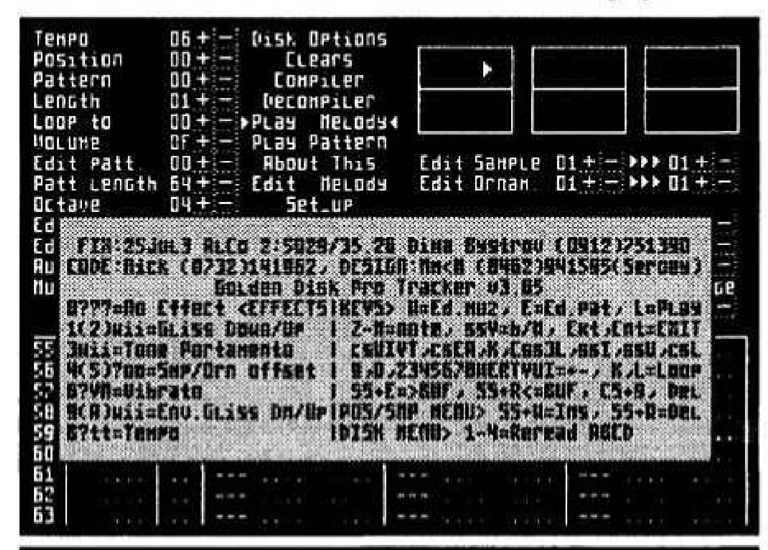
Rotten Bitch

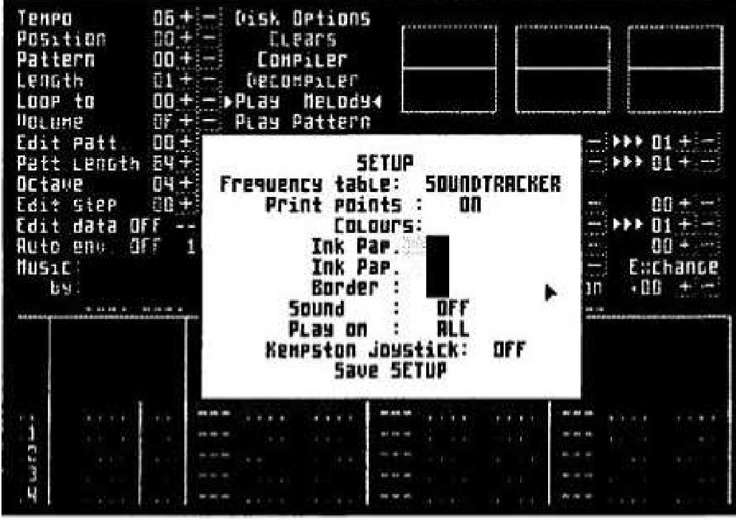
1. 2.394 Enterpiss (MikeZT / Zeroteam)
2. 2.563 Rotten Bitch (Kempy / Veezya)
3. 3.765 Skier (Ralph)

New Pro Tracker 3.65 version

Sent: Sun, 10 Aug 2003 23:09:37 +0200

This cool util for ZX is attached. Enjoy.





Whow! This new Soundtracker version looks brill, however, I am not Yerzmyey, the music expert. As this program comes for Pentagon emulation as „Pt_365.scl“ a fine side effect is, that the PC mouse works well with tis program. By interest I can send Protracker 3.65 as attachment via email. (Wo)

New game for ZX!! (Manic Miner)

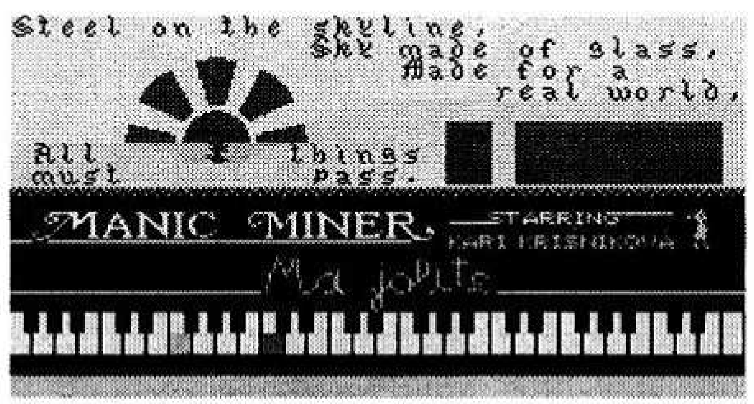
Sent: Wed, 13 Aug 2003 21:12:12 +0200

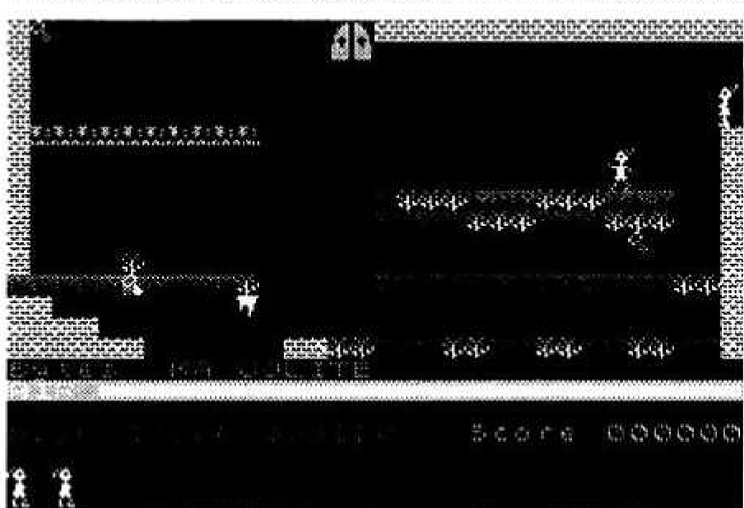
Hi there, zx-freakz!

Yesterday was published a new part of Manic Miner game. :) It's entitled "Ma Jolie" and it has two versions.

Hard is exactly "Ma Jolie". Easier version is "Ma Jolite"
You can find the games attached to this letter from You nice and handsome friend -

- Yerzmyey





Screenshots from „Ma Jolite"

Authors notes:

MA JOLIE (C) BROADSOFT 2003

For the Sinclair ZX Spectrum

Written by Andrew Broad
http://www.geocities.com/andrewbroad/

Background Information

On the morning of 17th February 1999, I had a vivid dream about a new Manic Miner game. I was in a dark cavern, standing on a laminated platform of crumbling floor and static nasties in the right half and vertical centre of the screen. I was aware of the cyan presence of Kari Krisníková (she of We Pretty and Goodnite Luddite fame). The dream was so vivid that I was able to recreate the room I'd seen, and of course, I had to create a new Manic Miner game to put it in!

I `selesened' the game Ma jolie. The game is similar in spirit to the Miner Willy games, but I want to being a certain We Pretty atmosphere to it as well - a sort of `Willy meets Kari' game in a sense. It is not, however, part of the Kari Krisníková series per se - all of those will be Jet Set Willy games.

So, I worked on Ma jolie on and off for four years, between working on my PhD and on Goodnite Luddite! I wrote Rooms 0-2 and 4-5 in 1999, Rooms 3, 6-7, 10, 15 and 17 in 2000, Room 8 in early 2001, and Rooms 9, 11-14, 16 and 18-19 in the summer and autumn of 2002.

When I'm working on original MM/JSW projects as opposed to book-adaptations, &c., most of my room-ideas go into JSW games, leaving the ones that entail crumbling-floor &c. to go in a MM game such as Ma jolie. However, I never lost my natural ability for writing extremely tough MM rooms, and this game contains the most fiendishly difficult ever! :->

There's now an easier version called Ma jolite, which is less mentally distressing to play and has a different tune! ;-)

This game contains sexual images which some may find offensive. These may be airbrushed out at the option of the user.

Zusammenfassung

Die Spectrum-Welt lebt, und das wir so viel darüber erfahren, verdanken wir wieder einmal Yerzmyey! Neben Ergebnissen verschiedener „Parties" gibt es ein großartiges neues Musikprogramm namens Protracker 3.65 und für die Freunde von Spielen eine Variante von Pokemon und zwei ala Manic Miner. Wenn Interesse besteht, meldet euch bei mir.

Reparaturen für den ZX Spectrum

Nachdem nun wirklich kaum noch jemand Speccies repariert, möchte ich euch heute den neuen Spectrum Reparaturdienst vorstellen!

Kurz zu mir, ich habe seit ca 1986 Spectrums, und durchaus Erfahrungen im Reparieren von Spectrum, Opus, und anderen Zubehörteilen. Ganz klar, daß es auch „Fälle" gibt, die ich nicht schaffe. Was ich euch nun anbiete, basiert auf vier Grundsätzen:

1. Ihr wollt euren Specci nicht nach 4 Monaten, sondern ca 1 Woche zurück haben.
2. Ich möchte nicht reich werden, aber auch kein Minus machen.
3. Echter Stundenlohn ist beim Specci nicht bezahlbar.
4. Ein bißchen Poker ist erlaubt!

Was meine ich nur damit? Ganz einfach. Meine Idee ist die, daß ihr mit mir Kontakt aufnehmt, wenn ihr einen defekten Specturm habt, BEVOR ihr ihn mir zusendet.

Wenn ich entscheide daß ich ihn reparieren kann (aufgrund eurer Fehlerbeschreibung), sendet ihr ihn mir zu. Nach kurzer Prüfung beim Eintreffen entscheide ich ob ich das Gerät schnell reparieren kann. Kann ich dies nicht, biete ich den Austausch an. Das bedeutet, ich ersetze die defekte Platine gegen eine funktionierende, und nehme dafür eine Pauschale, die davon abhängt, was bei eurem Spectrum kaputt ist, diese wird wirklich gering sein. Das Gerät mit der ausgetauschten Platine geht schnellstens an euch zurück, ihr überweist mir den vereinbarten Betrag, und für euch ist der Fall damit erledigt.

Ich repariere dann die defekte Platine in Ruhe, und wenn ich fertig bin, kann der nächste einen solchen Austausch angeboten bekommen.

Wenn wir mal von einem defekten ZX 48K ausgehen, keine ICs gesockelt, würden Reparaturen incl Porto etc etwa folgende Kosten erzeugen (Postpäckchen mit 3,86 Euro vorausgesetzt):

Austausch Z80 CPU incl Sockelung 15 Euro

Erweiterung 16 auf 48 K RAM (neue IC gesockelt) 33 Euro

Kalte Lötstelle / Platinenriß 10-12 Euro

Defekte ULA ...... lehne ich ab, wenn keine ErsatzULA vorrätig, trotzdem anfragen!

Fragen kostet sowieso nix, deshalb schreibt mir am besten email Dieter.Hucke@web.de oder ruft an unter 05 61-4 000 491, und beschreibt mir, was euer Spectrum tut oder eben nicht tut!

Spectrum 128 und +2 habe ich zwar auch, aber weniger Erfahrung, darum wundert euch nicht, falls ich eine Reparatur mal ablehne.

Ganz wichtig: bitte schickt einen Spectrum nicht unaufgefordert zu, denn ich möchte nicht, daß dann vielleicht 10 Speccis hier stehen und ich dann gerade wochenlang nichts reparieren kann!

Also, wenn ein defekter Spectrum da ist, probiert ihn nochmal aus, beschreibt mir möglichst genau das Fehlerverhalten, und dann kann es sein, daß der Spectrum eine Woche später repariert bei euch auf dem Tisch steht!

Viele Grüße von Dieter Hucke aus Kassel!

Dieter.Hucke@web.de

Summary

We are glad, that Dieter Hucke, member of SPC, offers to repair your Spectrum on demand. Before sending any Spectrum it is required to write or mail to him and to state your problem. As far as Dieter can help he will do, but he comments that he has less experience with Spectrum 128K and +2 models.